

CALIOPE 01

L 19702 - 1 - F: 5,95 € - RD



DOSSIER : LA GUERRE
LE GRAND POUVOIR DU SCHNINKEL
CORTO MALTÈSE, LE DESSIN ANIMÉ
BONE / TANIGUCHI

INTERVIEW
LE TENDRE

CALIOPE

JUIN / JUILLET 2002

IMAGES & BANDES DESSINÉES

NUMÉRO 01

KATSUHIRO
OTOMO

BRIAN MICHAEL
BENDIS

France : 5,95 € Belgique : 7,10 € - Suisse : 10,50 FS

TERMENS - ELIAS - CASTILLO

NAÜJA



paquet



Naiüja, l'épopée commence... Avril 2002

www.editions-paquet.com

CALLIOPE

Est édité par
SEMIC pour H.C.P.M.

ADMINISTRATION & REDACTION:

SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris
Tél. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 96

Directeur de la Publication
Henri-Claude Prigent

Directeur Editorial
Patrick Manoukian

Responsable de Projet
Cédric Littardi

Réalisation
Carabas

Rédacteur en Chef
Jérôme Martineau

Création Artistique
Franck Achard, Cyrille Daujean

Rédacteurs

Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot, Joel Bloch, Vincent Henry

Ont participé à ce numéro

Pascal Bertho, Bosco Baracus, Malo Kerfriden, Florent Lepeytre,
Kristian Lobko, Gérald Parel

Remerciements

Frank Biancarelli, Hugues Labiano, Serge Le Tendre, Christian
Mattiucci, Fabrice Neaud, Robin Rechi, Christian Rossi, Stéphane
Servain, Taduc, Claire Wendling,
M. J. Thomas et Mme M. Donati pour leurs contribution à l'article
sur Corto Maltèse en Sibérie.
Merci aussi à Maud, Hicham, Gérald, Malo et Pascal.

Publicité & Communication

Maïd Bissonnet
01 43 36 28 03

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication
sauf réserve contraire expresse. Les documents non sollicités par la
rédaction ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés
d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants.

Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans
l'autorisation écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés.
Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés
qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine
sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré
comme une remise en cause de leur statut.

Toutes les images de l'article sur le dessin animé *Corto Maltèse en Sibérie*
sont © 2002 Home Made Movies
Commission paritaire en cours - ISSN en cours - Distribution MLP - Dépôt légal
à parution. Imprimé en CEE par Rotographik

...ÉDITO...

La BD : un bout de rêve. Tourner les pages, voyager,
s'amuser et réfléchir. Mais parfois le rêve s'étirole
et laisse brutalement place à la réalité.
Alors l'introspection, les souvenirs,
les témoignages inondent les cases.

La BD : un moyen d'expression extraordinaire,
souvent injustement décrié ou réduit à un genre
sous-littéraire pour enfants, parfois devenus grands.
Il suffit d'un dessin pour basculer dans l'imaginaire
ou le réel, et les mots prennent alors un tout autre
sens. Ce mariage du texte et de l'image permet
à la BD de porter un regard neuf sur des sujets,
graves ou légers, qui étaient jusqu'alors
cantonnés aux royaumes des mots ou du visuel.

Si nous avons choisi le thème de la guerre dans ce
premier numéro c'est que, outre son impressionnante
représentation dans la BD, son traitement par des
auteurs d'horizons différents nous offre une nouvelle
façon d'appréhender des événements tragiques
qui se déroulent quotidiennement dans le monde.
Mais revenons encore un instant au rêve.
Celui que nous avons de partager avec
vous notre passion de la bande dessinée.

Toutes les bandes dessinées.

Et gageons que notre petite muse,
Calliope, saura vous faire rêver avec nous.
Oui, faisons un bout de rêve ensemble...

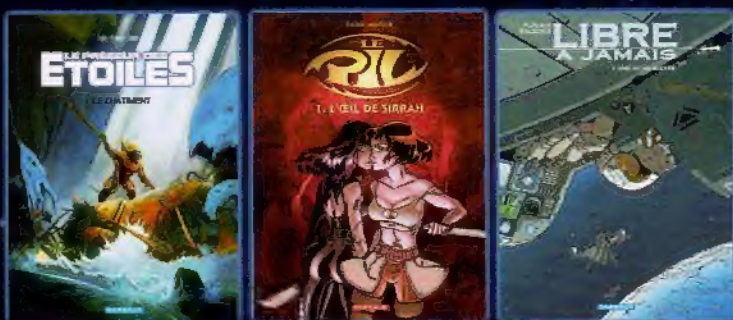
Jérôme

calliope

F i c t i o n s

Vous aimez la Science-Fiction, le Fantastique, l'Heroïc Fantasy, Dargaud vous invite à explorer tous les territoires de l'infini au travers de sa nouvelle collection Fictions ... Cette collection rassemble de nouvelles séries qui, toutes, tentent de lever un voile de ce futur qui nous fascine. Elle donne la parole à de jeunes auteurs qui ont en commun une sensibilité, une virtuosité dans la narration et le graphisme et un véritable esprit d'ouverture.

SORTIES MARS 2002



LE PASSEUR DES ÉTOILES : La terrible mutation de Jason, poursuivi par toutes les castes de la Fédération.

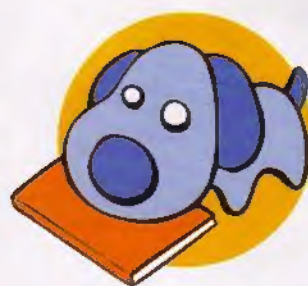
LE PIL : Deux jeunes femmes Jade et Roquette acceptent une quête insensée : retrouver l'oeil de Sirrah.

LIBRE À JAMAIS : Mandella et Marygay se retrouveront-ils ? Une seconde guerre éternelle se prépare-t-elle ?

ALBUMS DISPONIBLES
EN LIBRAIRIE
AU RAYON BANDE DESSINÉE

DARGAUD

© Dargaud 2002
© Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard s.a.) 2002



BD

sélection

Chaque semaine sur bdselection.com

- des Chroniques
- un Dossier ou Interview
- un Papier peint
- des News.



Et aussi :

- Le Forum
- Le Top album

Au total, + de 700 albums chroniqués !

**BDselection, le seul site à confronter
l'avis de 9 critiques sur chaque
nouauté en vue**

**L'HEBDO DE LA
BANDE DESSINÉE
SUR INTERNET**

www.bdselection.com

FRANK MILLER DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER **CALLIOPE 01** | **SOMMAIRE** MARK CHIARELLO NEIL GAIMAN

JACK KIRBY **PORTRAIT : SERGE LE TENDRE RENCONTRE AVEC UN SCÉNARISTE / P.12** / JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH

STEVE RUDE MIKE ALLRED ALEX ROSS HOWARD CHAYKIN SAM KIETH GLENN FABRY GRANT MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL

WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON **PORTRAIT : KATSUHIRO OTOMO L'ARCHITECTE DU CHAOS / P.24** / KENT WILLIAMS GEORGES PRATT

WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT

HAMPTON SIMON BISLEY **PORTRAIT : BRIAN MICHAEL BENDIS LE COMICS NOIR / P.36** / KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOFF

DARROW JAMIE HEWLETT EDDIE CAMPBELL TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS ART SPIEGELMAN DAVE COOPER

CHARLES BURNS **INCONTOURNABLES : LE GRAND POUVOIR DU CHNINKEL DE ROSINSKI ET VAN HAMME / P.22** / CRAIG THOMPSON DANIEL

CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE ALAN DAVIS WARREN ELLIS DAVID MACK ASHLEY WOOD TODD MCFARLANE ERIK LARSEN JIM LEE

INCONTOURNABLES : LE JOURNAL DE MON PÈRE DE JIRO TANIGUCHI / P.34 / MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS CHRIS BACHALO

JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH MILTON CANIF CHESTER GOULD ALEX RAYMOND AL FOSTER WINDSOR

MCCAY **INCONTOURNABLES : BONE DE JEFF SMITH / P.46** / BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI

SCHUITEN CHARLIER PELLEJERO FRANQUIN TOPPI BATTAGLIA FONT NIÑE JUILLARD CHRISTIN MARGERIN BAUDOIN NEIL GAIMAN **DOSSIER : LA**

GUERRE COMME UN FANTÔME SUR LE CHAMPS DE BATAILLE, LA GUERRE HANTE LE PAYSAGE DE LA BANDE DESSINÉE. QU'ELLE SOIT AU

CŒUR DU RÉCIT OU QU'ON LA RESSENTE COMME UNE PRÉSENCE INVISIBLE, ELLE NE SE LAISSE JAMAIS OUBLIER. **LE SPECTRE DE LA GUER-**

RE / P.54 / **LA GUERRE, RECRUE DU NEUVIÈME ART / P.62** / **TÉMOIGNAGES / P.74** / GUIBERT BLAIN TRONDEHEIM SFAR NEAUD

SATRAPI DAVID B. **CONSEILS DE PRO : LE STORYBOARD EXPLIQUÉ PAR SERGE LE TENDRE ET STÉPHANE SERVAIN / P.78** / DUPUY BERBERIAN

BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME MATTOTI BOUZARD VATINE WENDLING LAUFRA Y ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY WILL EISNER BEN

KATCHLOR GREG RUCKA ALEX WENDLING LAUFRA Y ALICE YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI **INFLUENCES CROI-**

SÉES : FABRICE NEAUD, SON JOURNAL, LES SUPER-HÉROS ET LES MANGAS / P.80 / BESS WILL PEYO BILAL DE CRECY **1ER ALBUM : LE**

DERNIER RITUEL, ROBIN RECHT ET GREGORY MAKLÈS / P.84 / OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO HAYAO MIYASAKI TAIYO MATSUMOTO

YOSHITOSHI ABE **CINÉMA / ANIMATION : CORTO MALTESE EN SIBÉRIE / P.88** / HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI GEORGES PRATT

WALTER SIMONSON CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM

INFOGRAPHIE : RYZOM / P.92 / SHIROW FRANK MILLER DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA BILL SIENKIEWICZ DAVE MCKEAN

JOHN BUSCEMA TOTH MILTON HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI CANIF BOUCQ ROSINSKI VAN HAMME MATTOTI BOUZARD VATINE **BRÈVES ET TRI-**

BUNES / P.04 / MARK CHIARELLO JACK KIRBY KYLE BAKER DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOFF DARROW JAMIE HEWLETT SCHUITEN CHARLIER EDDIE

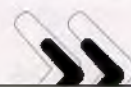
CAMPBELL TRAVIS CHAREST **CRITIQUES : 8 ALBUMS AU CRIBLE / P.49** / STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL ADAMS ART

SPIEGELMAN DAVE COOPER CHARLES BURNS BRECCIA LOISEL LE TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI SCHUITEN **ABONNEMENT**

/ P.53 / CHARLIER PELLEJERO FRANQUIN TOPPI BATTAGLIA FONT NIÑE JUILLARD CHRISTIN MARGERIN DE CRECY BAUDOIN CHRIS CLAREMONT ART

ADAMS CHRIS BACHALO JOE KUBERT MICHAEL GOLDEN TOPPI BATTAGLIA FONT NIÑE JUILLARD CHRISTIN MARGERIN CLAMP KIA ASAMIYA HIROAKI

SAMURA TSUKASA HOJO MASAMUNE NEIL GAIMAN YOANN CHARLIER PELLEJERO YSLAIRE TOME MOEBIUS GIRAUD FOREST



Une tribune pour parler des albums, ceux qu'on aime et ceux qui nous agacent.

Une tribune pour parler de la rédaction, nos (sautes d') humeurs et nos envies.

Une tribune pour vous laisser répondre, répondre à nos coups de coeur et nos coups de gueules.

Une tribune, pas un tribunal...

28
番目の子供が...



La valse des alliances, Will Eisner, Delcourt

Les Arnheim s'installent aux Etats-Unis au milieu du 19^{ème} siècle, font rapidement fortune dans la confection et intègrent le gotha des familles juives de la côte est. Le mariage de leurs enfants constitue une opportunité unique d'amplifier leur succès en nouant de profitables alliances. Une saga familiale où l'ambition dépasse et détruit l'amour. En fait une subtile transcription au 20^{ème} siècle des beaux contes d'antan.

Les actions explosent, Tom Hart, La comédie illustrée.

Hutch Owen, anarchiste américain anti-capitaliste (ça existe) cherche un travail. Il devient coursier à la bourse de Boston pendant la folie de la net-économie. Tom Hart dessine une chronique acide de la vacuité de la vie des traders. Un humour décapant servi par un dessin rugueux qui ravira ceux qui ne détiennent pas de portefeuille boursier.

celui des derniers représentants du Japon traditionnel. Très bonne BD, par un spécialiste de l'Extrême-Orient.

La caste des méta-barons, tome 7 : Aghora le Père-mère, Gimenez et Jodorowsky, Les Humanos

Sam & Twitch, tome 3: Sorcellerie, Ponticelli et Bendis, Semic

Les hérésiarques, tome 1 : L'âme creuse, Portela et Das Pastoras, Les Humanos

Koblenz, tome 3 : Dernier hiver à Ishiyama, Thierry Robin, Delcourt



Le Dr Koblenz et Clara sont sollicités par les samourais de Yamaoka San pour détruire le monstre Kinzoku Jin. Ces samourais se sont rebellés contre l'empire japonais passé à la modernité de l'ère Meiji et ce combat contre le monstre est

Dona Vicente périt en donnant vie à des jumeaux. Tête d'acier transplante le cerveau mâle dans celui de sa sœur. S'ensuit le traditionnel entraînement des méta-barons. Aghora, de par son sexe, aura du mal à s'imposer auprès de l'empire... Les épisodes se suivent et se ressemblent. Au bout de 7 tomes, une lueur d'espoir : le 8^{ème} sera-t-il le dernier ?

Alors que nos deux détectives remontent la pente, l'un passe à la télé et l'autre se tape la légiste, des corps sont retrouvés carbonisés en plein cœur de Central Park, et toutes les victimes sont des sorcières. Forcément, avec les doonuts, c'est pas facile à avaler. Une intrigue solide, des dialogues percutants, un bon moment.

Parce que Agon n'est pas revenu à temps de sa chasse au Xaba-Har, sa fiancée Aldara est sacrifiée au dieu de la mort Madorak. Fou de chagrin et de rage, Agon s'empare du corps de la défunte et part en quête de l'âme de sa bien-aimée. Le monde est original mais la narration est desservie par un dessin vilain et des dialogues trop quotidiens et vulgaires pour un monde onirico-fantastique.

NINA, C'EST MOI.

marielle



Gwael et Marielle, rédacteurs, mariés (ensemble) depuis quelques années.

Marielle : Max et Nina, j'ai adoré...

Gwael : C'est déprimant.

Marielle : Pourquoi ?

Gwael : Je vous raconte : t'épouses quelqu'un, c'est l'éclate. Au bout d'un an, vous commencez à vous taper sur la gueule, et la seule chance de survivre, c'est de faire un môme. C'est tellement vrai !

Marielle : A t'écouter, on dirait que c'est du vécu ! Il ne me semble pas qu'on en soit arrivé là tout de même !

Gwael : L'incruste des copains, de la famille...

Marielle : Hi hi hi ! la grand-mère disjonctée qui épuise les petits jeunes, c'est hilarant...

Gwael : c'est l'horreur !

Marielle : Conclusion, c'est une « BD-dont-vous-êtes-le-héros-malgré-lui ». Dès qu'on en parle, on s'engueule ! Mais en fait, c'est très intelligent ! Ils n'étaient pas sociologues au départ les auteurs ?

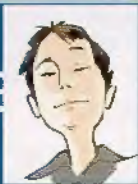
Gwael : Arrête la prise de tête !

Marielle : Attends, c'est hyper fort ! Ils décodent les mécanisme d'évolution du couple vers la famille... blablabla... survie de l'espèce humaine... patata...

Gwael : STOOOP !

Marielle

Max et Nina, tome 2 : Pour le meilleur et pour le pire, Dodo et Ben Radis, Albin Michel



J'ai un problème avec les albums de Sfar en ce moment, et particulièrement avec sa dernière trilogie : *Grand Vampire*,

Le chat du Robbin et *Socrate le demi-chien*. En tournant les pages, je suis arrivé à la fin, ce qui en soit n'est pas très étonnant, mais sans m'en rendre compte. Encéphalogramme plat. Des anecdotes sympathiques, des petites réflexions agréables, mais au final pas grand chose pour me faire rêver ou voyager.

Et pourtant, *La fille du professeur*, *Professeur Bell*, *Les olives noires*, autant d'albums qui m'ont transporté. Sfar est un auteur agile, son

esprit saute dans tous les sens et il retombe toujours sur ses pieds. Sa narration aussi, tellement d'ailleurs que tout devient prétexte à une petite aventure en bande dessinée. En plus il est malin et on a toujours l'impression d'être intelligent quand on lit ses albums. Mais au final, il ne prend aucun sujet à bras le corps, il tourne autour, un peu, puis passe à autre chose. Il suit ses idées sans jamais les creuser, aligne ses premiers jets les uns derrière les autres, et les albums. Une espèce de discussion à bâtons rompus sur le bord d'un comptoir ou au fond d'un club.

Jérôme

Atalante, tome 2 : Nautiliaa, Crisse, Soleil



Jason et les Argonautes se sont embarqués à destination de Colchide afin d'y récupérer la mythique Toison d'Or. Pour raccourcir leur trajet, Athéna les invite à s'aventurer sur les hauts-fonds. Une « mythic » fantasy pleine de rebondissements, de soleil et de jolies filles. Dans le genre, que demander de plus ?

Mâchefer, tome 1 : Une huile en fuite, Vastra et Duval, Vents d'Ouest



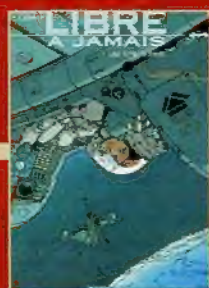
Mâchefer est un ancien pilote d'automobiles tout terrain devenu dépanneur. Cette année, à titre exceptionnel, il reprend le départ de la grande finale de Kingtonna. Gros tas de muscles, grosses armes, grosses voitures... grotesque a priori, mais tellement bien rythmé que c'est drôle ! Du second degré pour rigoler sans se fouler un neurone.

L'ancêtre programmé, tome 3 : le temps du jugement, Manalti et Ploy, Les Humano



Un ordinateur cherche à acquiescer son indépendance et influencer l'évolution du monde. Une secte cherche à constituer la religion miracle... Au milieu, trois étudiants pris dans la tourmente. Une des séries composant la saga « Transgenèse » : de l'anticipation bien menée et qui pose de vraies questions sur notre monde et son devenir.

Libre à Jamais, tome 1 : Une autre guerre, Marvano et Haldeman, Dargaud - Fictions



Dans la première livraison de la nouvelle collection SF de Dargaud, on retrouve le duo qui avait créé l'excellente série « La Guerre éternelle ». « Libre à jamais » en est la suite. Ce premier tome n'est qu'une introduction à la nouvelle série et ne présente rien de palpitant pour ceux qui ont lu « La Guerre éternelle ». Attendons la suite.

Lucky Luke, tome 41 : La Légende de l'ouest, Morris et Nordmann, Lucky Comics



Buffalo Bill entraîne les Dalton dans son spectacle sur La Légende de l'Ouest. Sur une idée originale et permettant des clins d'œil aux dérives médiatiques actuelles, un album posthume du grand Morris qui ne contribuera toutefois pas à sa gloire tant le scénario est poussif et les dessins sans imagination.

Récits de ville, tome 5 : Souvenir d'une journée étrange, Goblet, Fréon



A l'occasion des ateliers organisés par Fréon autour du thème de la ville de Bruxelles, Dominique Goblet a créé ce récit intimiste où elle recherche le nom de son père dans un cimetière de la ville. En vain. Son imagination s'empare alors d'un nom lu au hasard et lui réinvente une vie rêvée. Audacieux, doux et mélancolique.

Batman - d'ombre et de lumes, tome 2, Semic



On reste un peu sur sa faim avec ce recueil d'histoires courtes. Batman en noir & blanc, Gotham aussi, de très belles pages mais des histoires souvent décousues et parfois creuses. Quelques grands moments quand même, le concours de baisers entre Harley Quinn et Poison Ivy, ainsi que les somptueux dessins du fils Breccia, à vous donner des frissons.

Pussey, Clowes, Rackham



Pussey, dessinateur en herbe, est recruté par le Dr Infinity pour participer au lancement de sa maison d'édition. Rapidement, ses comics de « Super Champions » – rien à voir (?) avec les super héros – rencontrent un grand succès. Amusantes variations sur les affres de la gloire et sur l'impitoyable monde des comics, même s'il semble que le propos soit finalement moins caustique qu'il ne voudrait l'être.

Sainte Famille, Xavier Rémusat,
Ego comme X



Même quand on ne lui ressemble en rien, le père demeure un point de repère essentiel pour un garçon. Alors quand le pater familias quitte le foyer et détruit la « Sainte Famille », les dégâts sont lourds. Xavier Mussat est allé puiser au fond de sa mémoire et de son être pour établir ce bilan intime honnête et touchant.

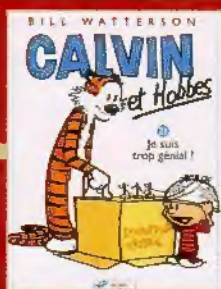


Le régulateur, Corbeyran & Moreno,
Delcourt

Dans un monde rétro-futuriste, les régulateurs sont des tueurs organisés en guildes. Ambrosia, tueuse à la chevelure empoisonnée, s'évade de prison. Engagé pour la tuer, le régulateur Aristide Nyx, imperturbable et ténébreux, s'interroge : quels sont ces souvenirs qu'évoque la fugitive ?

Un graphisme magnifiques, un monde original et une intrigue prenante en font une des bds du moment.

Calvin & Hobbes, tome 21 : Je suis trop génial, Bill Watterson,
Hors Collection



Calvin a un problème, il est génial. Exploration spatiale et extra-terrestres de neige, réponses fantaisistes aux devoirs... personne ne le comprend, sauf peut-être son tigre Hobbes, qu'il ne faut pas chatouiller de trop près. On retrouve avec un plaisir sans cesse renouvelé les aventures du petit monstre de 6 ans à l'imagination bouillonnante et sa peluche de combat.

India dreams, tome 1 : Les Chemins de Brume, Jean-François Charles & Maryse Charles,
Casterman



Londres 1944. Un hindou cherche Emily Gilmore, qui vient de recevoir par courrier le journal de sa mère. Celle-ci y relatait son arrivée à Bombay en 1928 : le choc culturel des pays, son mariage monotone, son aventure avec le prince Dharma Singh...

Une bande dessinée aux dessins et pastelles agréables, en revanche la narration manque de passion.

L'héritage d'Emilie, tome 1 : Le Domaine Hatcliff,
Magnin, Dargaud



Paris, 1920. Emilie a perdu son emploi de danseuse et se retrouve sans le sou, quand elle hérite d'un manoir irlandais. Mais dans le Connemara tout est si étrange... Tout cela a-t-il un rapport avec les bijoux que son ancêtre a arrachés, en 1801, à la dépouille d'une femme-guerrier ? Des dessins magnifiques, un scénario excellent et prometteur.

Escapo ou la liberté d'être entravé, Paul Pope,
Vertige Graphic



Escapo est évasionniste. Il risque sa vie le soir dans un cirque où il a rencontré la funambule Aërobella. Être amoureux, c'est être distrait, or Escapo n'a que quelques secondes pour se libérer de ses chaînes avant d'être noyé ou broyé. L'amour côtoie la mort dans cette BD au graphisme intéressant. On reste cependant sur un sentiment d'inachevé.

Just a Pilgrim, Garth Ennis & Carlos Ezquerro,
Semic



Une éruption solaire a dévasté le monde. Dans ce paysage post-apocalyptique, le pèlerin, fanatique religieux, guide les habitants d'un village le long de la dorsale atlantique asséchée. Castenado, pirate sanguinaire, est bien décidé à les arrêter. Une intrigue simple, des dessins assez moches pour un post-apocalyptique spaghetti : un bon moment de détente.

Kissers, James Kochalka,
Ego comme X



Dieu que l'amour est difficile ! Déjà quand on est mari et femme, rien n'est simple. Alors imaginez un oiseau qui tomberait amoureux d'un oiseau... Venue du Vermont, une BD sobre, tendre et douce à lire qui mélange quotidienneté, autobiographie et conte animalier.

Le legs de l'alchimiste, tome 1 : Joachim Overbeck, Tanquerelle & Hubert,
Glénat-Loge Noire



Dans une république d'Europe centrale au début du siècle, Joachim Overbeck libère par maladresse le golem conçu par son maître Helvetius, l'alchimiste. S'ensuit une course poursuite fantastique pleine d'humour noir non dénuée d'implications politiques. Une narration originale et un graphisme expressif pour cet album prometteur.

L'ART : UN PEU TROP TECHNIQUE POUR CERTAINS...

TRIBUNE



dél

J'ouvre ma boîte aux lettres. Tombe à mes pieds un magazine sous pli. Je me penche, ramasse. Sous le plastique bleu, je devine le mot "Hardcore". Coup d'œil à gauche. Rien. Coup d'œil à droite. Rien.

Bon.

Je remonte chez moi, m'installe dans mon fauteuil, à quelques mètres de la corbeille.

J'ouvre le plastique...

Technikart, Culture et société. En couverture, un JR tout droit sorti de Dallas, chapeau et slip, sourit béatement à l'objectif. Des filles en string, en infirmière, l'entourent chaleureusement.

Mmm.

Hop sommaire, hop page 40. Sur une pleine page, JR prend une femme dans un bain.

"Grâce à lui, le porno ne sera jamais vraiment chic : depuis dix ans, Max Hardcore, roi américain du porno crude, ramène le X dans le caniveau d'où il n'aurait jamais dû sortir".

Technikart, art et culture. Mmm.

Sommaire : "Avec Avalon et Loin, les japonais ressuscitent une SF morbide." Allons page 72, il y a peut-être deux pages à récupérer dans ce... magazine ?

"Pendant des années, la SF littéraire et filmique a été réduite à ses côtés graphiques et aux velléités de ses designers. Son lieu de prédilection ? La BD, neuvième art à la gomme qui se contentait généralement de ressusciter Tolkien et la fantasy, de surfer sur le postapocalypsimisme et les concepts madmaxiens."

Qu... qu... quoi ?

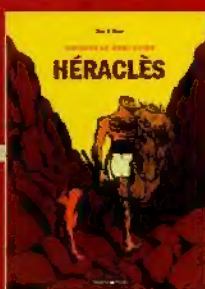
Technikart, art et culture. Mmm.

Geste souple du poignet. Pendant que le torchon virevolte, je vérifie que mes doigts ne sont pas trop sales.

Bruit sourd : deux points.

Joël de retour de Cuba

Socrate le demi-chien, tome 1 : Héraclès, Blain et Sfar,
Dargaud - Poisson Pilote



Le Chien du demi-Dieu Héraclès n'a nul besoin d'exprimer sa violence : son maître est assez grand pour se défendre tout seul. Alors il s'adonne à la philosophie... Et comme souvent quand c'est Sfar qui est au scénario, cette sagesse-là porte sa réflexion sur la nature des êtres vivants et sur les relations entre sexes. Original, talentueux et divertissant bien que semblant écrit au fil de la plume.

Soda, tome 11 : Prières et balistiques, Gazzotti & Tome, Dupuis



Soda est flic à New York. Sa maman, avec qui il habite, le croit pasteur. Soda en a marre de cette double vie. Lorsqu'il découvre que sa mère est courtisée par un

parraïn de la mafia, il fourre son nez dans des affaires qui pourraient lui offrir des vacances à vie. Des personnages attachants et drôles. Un scénario inventif.

Racaille Blues, tome 1 : Voici Taison,
Masamori Morita, L'ai Lu

Taison Maeda est un garçon bagarreur,



bafouille quand il s'énervé, et cache sa sensibilité. En arrivant dans un nouveau lycée, il est pris dans le feu d'une rivalité entre deux clubs. Cela tombe bien, il aime frapper. Une histoire classique de lutte inter-club et de baston, avec un soupçon d'humour. Cela se lit sans déplaisir. Sans plaisir non-plus.



Oscar et Monsieur O, Moynot,
Glénat



Rêveur, maladroit et pauvre, Oscar Plume est un dessinateur qui travaille avec l'aide de Monsieur O, incarnation caractéristique de son génie. Mais la vie rattrape Oscar, qui ferait mieux d'assumer cette partie de lui-même, plutôt que de vivre avec un personnage de papier. Des dessins magnifiques. Un petit chef d'œuvre doux et frais, comme le personnage.

Le bibendum Céleste, tome 3,
Nicolas de Crécy, Les Humanos

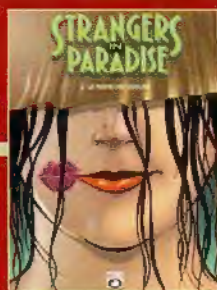


Diego le phoque est possédé par le diable durant sa remise du prix Nobel de l'amour. Tandis que le président constitué physiquement de ses voix explose, une brigade canine enlève Diego pour lui conter les origines surprenantes de l'espèce humaine...

Il s'agit d'une bande-dessinée hors du commun, surréaliste, onirique et déjantée. A lire et à relire... pour comprendre...



Strangers in paradise, tome 3 :
La Reine des cœurs, Moore, Bulle Dog



Mrs Parker neutralisée pour quelques temps, la belle mais imprévisible Katchoo peut sortir de l'hôpital l'esprit tranquille. Et renouer avec une vie « normale » en compagnie de son inséparable complice Francine. Mais les amoureux rodent et avec eux toute sorte de complications sentimentales... Un comics où on rit, pleure, s'aime, se déteste, se tire dessus, se cogne, se cache, dévoile son passé et ses fractures. Un régal.



Welcome Land, tome 2, Al Coutelis et
Tronchet, Fluides Glaciaux

Embarquez pour une croisière ethnique sur l'océan de la misère humaine. Mais méfiez-vous du « Médium de la justice du futur » qui devine vos futurs forfaits avant vous-même ! Un monde futuriste et décalé qui fait froid dans le dos... et éclater de rire !

James Healer, tome 1 : Camden Rock,
de Vita et Swolfs, Lombard – Troisième Vague



James Healer n'est pas un enquêteur comme les autres : il a hérité des dons de clairvoyance d'un sorcier indien. Il doit résoudre une série de meurtres dans un bled de l'Amérique profonde où il ne semble pas le bienvenu. Le premier tome d'une future série à succès de Troisième Vague sans surprise mais servi par le superbe dessin de l'italien de Vita

Green Manor, tome 2 : De l'inconvénient d'être mort, Bodart et Vehlmann
Dupuis – Humour Libre



Le « Green Manor » est un club très chic de Londres. On n'y retrouve que le gratin ! Et pourtant les mœurs n'y sont pas particulièrement exemplaires, certains gentlemen dissimulant sous leurs belles manières de sinistres assassins. Et leurs femmes... pas beaucoup mieux ! Dans chaque album sont ainsi commis six meurtres, des plus sordides aux plus surprenants. En peu de pages, Vehlmann réussit à troussez de réjouissantes nouvelles pleines de vie... et de morts !

La guerre d'Alan, tome 2, Guibert,
L'Association, collection Ciboulette



Tu vas tirer au canon. On va carrément s'arrêter, c'est plus facile que de tirer en roulant.



Alan Cope débarque en France pour venir y combattre les Allemands. Mais le matériel de leur section est indisponible. Emmanuel Guibert continue la mise en image du récit qu'un ex-soldat américain lui a fait de « sa » guerre. Un poil moins captivant que le premier mais toujours aussi sensible. Et quelle maîtrise du dessin !

ALPHA, tome 6 : L'émissaire, Jigounov
et Mythic, Lombard – Troisième Vague



Sous couvert de drame irlandais, l'agent Alpha se retrouve victime d'une nouvelle machination. Une intrigue franchement embrouillée, un dessin aride et sec, cette aventure d'Alpha n'est qu'une énième histoire de conspiration, qui pioche dans l'actualité le sensationnel qu'elle n'a pas.

UN SAKAI ET ÇA REPART



GWAEL

23h45, Calliope est un beau projet, mais ce soir je suis un peu las. Pfffff. « Allez, votre billet d'humeur pour les news, il me le faut d'urgence pour hier », nous a dit le rédacteur en chef. Pfff, On se croirait chez Dupuis. Heureusement il est un peu tard pour que M. De Measmeker vienne signer les contrats. Bon... tiens, c'est quoi ça ? Usagi Yojimbo. Sur la couverture un farouche samouraï brandit son katana sur fond de soleil levant. Classique, sauf que le samouraï a deux grandes oreilles nouées au sommet du crâne, c'est un lapin. Voyons voir... Le Japon du XVIIème siècle me happe : code de l'honneur, fidélité au seigneur, vies volées d'un éclair de lame. Le propos est riche et

sensible et le décalage créé par ces personnages animaliers donne quelque chose de léger. Impression renforcée par le dessin très clair, résolument cartoon. Aaahh, ça m'a bien plu cet album ! Allez ! Je noue mes oreilles, euh... pardon mes cheveux, au sommet du crâne et je repars ! Armé de mon clavier-katana je reprend le BD-do. Oh45, c'est bon, j'ai encore le temps de rédiger quelques pages...

Gwael

USAGI, tome 1 : Yojimbo, Sakai, Paquet

TRIBUNE

Vincent



Troisième testament, une quête moyenâgeuse à la recherche d'un évangile révolutionnaire. Presque au même moment Convard adaptait pour la BD son projet de roman *Le Triangle secret* sur un thème extrêmement proche mais au déroulement plus contemporain. Les séries, parues chez le même et heureux éditeur ont toutes deux rencontré un accueil favorable du public : la catholic fantasy était née...

Comme le filon méritait d'être exploité, Glénat confia à Convard le soin de lancer une collection qui mette l'ésotérisme à toutes les sauces : *La Loge Noire*... Et la sauce, malgré des premiers ingrédients peu convaincants (*Le Gardien de la lance*, *Poème rouge*) semble avoir prise une fois de plus !

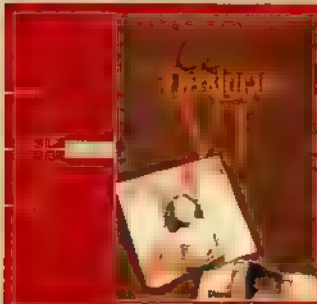
Mais le phénomène n'en est pas resté là : Sfar, qui adore depuis toujours jouer avec ses souvenirs d'enfance et sa culture hébraïque, crée avec Guibert *Les Olives noires*, une saga qui débute à Jérusalem aux temps du Christ. Un autre album, *Le Chat du rabbin*, sort peu après. Ce dernier se serait si bien vendu à Angoulême que l'éditeur aurait aussitôt lancé une enquête pour comprendre les motivations d'achat des lecteurs... *Le Chat du rabbin* fera-t-il des petits ? Dans le même temps le vétéran de la BD Will Eisner, choisit d'illustrer l'ascension d'une famille juive en Amérique, grâce au jeu de *La Valse des alliances*...

Bientôt l'hébraïc fantasy ?

Qui a dit que le 21^e siècle en BD serait spirituel ou ne serait pas ? Pas moi en tout cas car pour l'instant, hormis *Les Olives noires*, aucun de ces albums ne m'a encore « converti ».

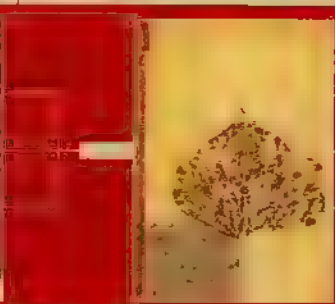
Vincent

Le décalogue, tome 6 : L'Échange,
Mounier et Giroud, Glénat



Nahik, le mystérieux livre illustré par le peintre Desnouettes remonte le temps. le voici aux mains d'une famille franco-égyptienne en partance pour New York à la fin du Siècle des Lumières. Après un cinquième tome décevant, Frank Giroud évite joliment les écueils du manichéisme pour nous narrer l'histoire d'une fille de bonne famille en quête de ses origines.

La petite arabe qui aimait la chaise
de Van Gogh, Khelif et Farès, Amok



« Des restes de peintures, de quelques bouts de bois, et de chiffons trouvés et ramassés, elle avait fabriqué de quoi aider à la mise en forme, en taches, en plaques, en couches, différentes couleurs qui donneraient l'illusion d'un masque, d'un miroir, d'un rêve, d'une vision. » De grandes pages aux motifs abstraits, gravées, peintes, dessinées où parfois surgissent des visages. L'histoire d'une petite fille qui trouve la force de survivre dans son imagination. Étrange et envoûtant

Berlin, la cité des pierres, Livre premier, Lutes, Seuil



Anna, une jeune fille de bonne famille sort d'une décennie de prostration et désire maintenant étudier le dessin à l'académie des Beaux Arts de Berlin. Sur son chemin vers la capitale elle rencontre Kurt, un journaliste combattif mais désabusé. Un grande fresque au cœur de l'Allemagne de l'entre-deux-guerres qui dépeint aussi justement l'âme de ses protagonistes que la décadence de la société

Hellspawn, tome 1, Wood et Bendis,
Semic



Un allez simple au cœur de la folie. En découvrant la vérité, Hellspawn part guerre contre l'enfer et le paradis. Les pages d'Asley Wood sont belles, peut-être même trop pour de la BD, tant parfois la narration perd pied et l'on bien du mal à s'y retrouver. L'histoire est confuse, mais l'ambiance est toujours là, très forte. A découvrir

Le gardien de la lance, Ersel et Ferry,
Glénat La loge noire



L'archéologue Laurent découvre en Égypte un morceau de métal magique ; en Allemagne son sosie SS est chargé par Hitler de retrouver la Lance de Longinus, tandis qu'Aurora étudie des textes antiques et part à Alexandrie en quête d'une arme. Trois pièces du même puzzle... Des dessins franchement moches. Une intrigue à la Indiana Jones rap de et bâclée.



L'artiste de la famille, **Larcenet**, Les rêveurs, collection « On verra bien... »

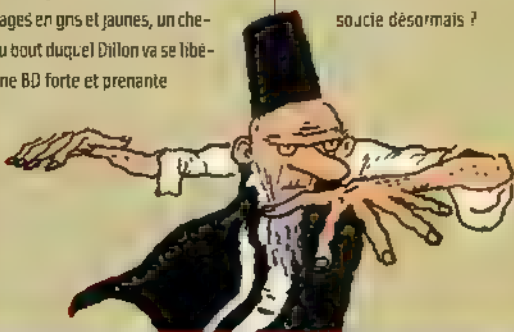


Manu Larcenet a ressorti de son ordinateur des pages de son journal intime et les a illustrées sans autre contrainte que le respect de la chronologie... Il dit et peint sa difficulté de vivre en « artiste », se sentant décalé et surtout insatisfait de tout. Un livre poignant et magistral

BERCEUSE ASSASSINE, tome 3 : La mémoire de Dillon, **Meyer et Tome**, Dargaud



Voyage au bout de la haine. Le taxi jaune ne roulera plus dans New York, et nous allons enfin entendre cette petite berceuse. La vie d'un homme, un étranger en son pays, qui va se mélanger à celle de Martha et Jo. Des pages en gris et jaunes, un chemin au bout duquel Dillon va se libérer. Une BD forte et prenante



Docteur Jekyll & Mister Hyde, **Mattotti et Kramsky**, Casterman

Le roman de Stevenson étant connu de tous, Mattotti et Kramsky ont choisi de focaliser leur adaptation BD sur les égarements du Docteur Jekyll, la part obscure et tourmentée du personnage schizophrène. Le récit devient ainsi le prétexte idéal à la création de magnifiques et parfois violentes images expressionnistes aux couleurs brûlantes. Une œuvre de maître

XIII, tome 15 : Lâchez les chiens, **Vance et Van Hamme**, Dargaud



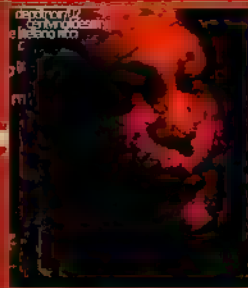
XIII affronte la venimeuse Jessica Martin mandatée pour l'abattre. Mais l'anniversaire le plus célèbre de la BD sait se montrer désarmant, surtout avec les jolies femmes ! A l'issue de ce quinzième tome presque aussi décevant que le précédent, vous n'en saurez pas plus sur l'identité de XIII. Mais qui s'en soucie désormais ?

O'Malley, tome 1: La liste, **Kalonji, Nemeth et Sorrentino**, Paquet



La vie n'est pas toujours tendre quand on est détective privé et qu'on habite Baker Street. Et quand en plus on est irlandais... Enfin, tant que des grand-mères continueront à perdre leurs petit-fils, on fera aller. Une BD drôle, pleine de bonne humeur, véritable explosion de couleur au milieu de la grisaille. Attention : coup de cœur !

Dépôt noir/02, cent vingt dessins de **Stefano Ricci**, Fréon



Ruban adhésif, calque, graphite, pastel, fil à coudre, toutes ces matières transforment les dessins de Stefano Ricci en de petites merveilles d'art brut et d'émotion. Visages d'enfants, personnages, animaux ou scènes de la vie recèlent leur part d'étrangeté et de mystère



La Digue, collection Feu ! n°11, **Fortemps**, Amok



Une grève. Le vent souffle sur la mer. Un bateau de pêche rentre au port, un couple qui promène une poussette se réfugie à l'abri des vitres d'un café. Des petits riens pour un court métrage sans parole mais riche de toutes les impressions qu'insuflent ses dessins nostalgiques, part d'étrangeté et de mystère...

Ric Hochet, tome 65 : Panique sur le web, **Tibet et Duchateau**, Lombard



Ric Hochet a déjoué les tentatives de Barnex pour s'emparer du journal « La Rafale ». Mais Barnex et son mystérieux commanditaire ne lâchent plus le journaliste et lancent l'opération « Virus » sur le web. Un grand classique mais qui possède désormais, même lorsqu'il parle de nouvelles technologies, un air désuet





Jeremiah, tome 23 : Qui est Renard bleu ? Hermann, Dupuis

Comme à leur habitude Jérémie et Kurd, acceptent des petits boulots pour survivre et se retrouvent rapidement aux prises avec des méchants des plus faibles – cette fois les enfants. Aucune nouveauté donc. Mais comme toujours avec Hermann, le scénario est rythmé, les dialogues enlevés et les dessins époustouflants.

Usagi, tome 1 : Yojimbo, Stan Sakai, Paquet



Usagi, le samouraï n'a pas su protéger son maître. Depuis il est condamné à errer au travers d'un Japon peuplé de brigands, de fantômes et de démons. Son art du combat est immense mais insuffisant ou inutile face à certaines situations ! Une bd américaine surprenante et passionnante mêlant combats, conte de fées, amour et humour...

Amerikkka, tome 1 : Les Canyons de la mort, Otero et Martin, Hors Collection



Deux agents de l'Anti-Klan Networks sont appelés à la rescousse à El Paso pour aider une agence paragouvernementale à réfréner les attaques du KKK contre les immigrants clandestins mexicains. Un su, et en or et une mine d'infos gâchés par une narration cahotante et un dessin en gros nez réaliste peu adapté au sujet.



"LE VIEUX FERRAND" PAR GIBELIN & ARS
TOME 2 : "LA TOURNÉE DU FACTEUR"
ÉDITIONS DELCOURT
RIRI & RAYMOND

Groo, tome 2 : Au pied Rufferto, Aragonès, Hors collection



Groo, barbare au Qi de mulot et à la force d'éléphant, a perdu son chien et s'installe sur le pont de la ville empêchant quiconque de passer. L'animal, victime d'une expérience de magie, a été envoyé à notre époque. De bonnes idées (les paysans isolés du roi qui s'émancipent, le monde actuel vu par le chien de guerre) mais un album d'humour pas vraiment convaincant.

Itinérève d'un Gentilhomme d'Infortune, tome 2 : Quand les anges voyagent, Heurteau, Le Cycliste



Etienne Hauteurue cherche l'Aventure en Irlande pour devenir gentilhomme de fortune. Dès qu'il est seul, il fait de merveilleuses rencontres. Il vole même sur le dos d'un menhir ! Les dessins sont superbes, égayés par de charmantes bestioles (des brebis fumant des pétards, un escargot voyageur...). Seulement, on voudrait décoller encore plus de la réalité

De l'autre côté de la nuit, Accardi et de Giovanni, Vertige Graphic



Deux étudiants bolonais tentent de photographier une messe noire. Au risque de s'y brûler les ailes... On croit à tout moment que le fantastique va pointer le bout de son nez alors qu'on est en fait dans un polar sentimental, en prise avec son temps et parfaitement ficelé.

Cosmik Roger, Julien CDM, Fluide Glacial



Quand un alcoolo a pour mission de sauver les terriens en leur trouvant une planète plus hospitalière... ça demeure avant tout un pilier de bar, même aux confins de la galaxie... Ses 69 milliards d'infortunés congénères ont peu de chance d'échapper à leur funeste sort ! De l'humour potache et réjouissant avec des aliens aux tronches pas possibles.

Les années Spoutnik, tome 3 : Bip bip !, Baru, Casterman

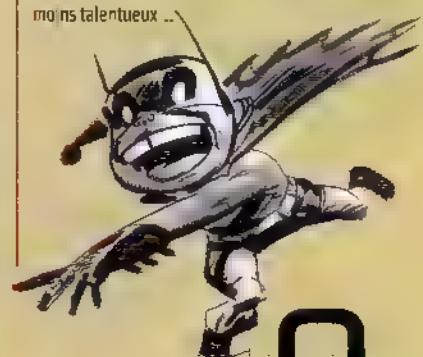


Le premier Spoutnik tourne autour de la terre et fait la fierté de tous les communistes de la cité. Les enfants, eux aussi, rêvent de faire voler une fusée. Les années 50 vues au travers du regard des enfants d'une ville minière de l'est de la France. Une chronique originale et touchante.

Wildcats, tome 2, Charest, Casey et autres, Semic



Le groupe d'intervention Wild Cats lutte avec les Kérubins contre l'invasion démoniaque. Zealot a disparu il y a 6 mois en mission, Cole ne s'en est pas remis. Pourtant, le groupe reconstitué doit prévenir les plans de Kenyan... Actions ébouriffantes pour le groupe de choc. Malheureusement, le trait précis de Travis Charest laisse la place à celui de dessinateurs beaucoup moins talentueux...



LE NOM DE SERGE LE TENDRE EST INDISSOCIABLEMENT LIÉ À CELUI DE LA SÉRIE QUI LE FIT CONNAÎTRE : *LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS*. MAIS IL EST BIEN PLUS QUE LE SCÉNARISTE D'UNE SÉRIE, FUSSE-T-ELLE CULTE. DEPUIS 20 ANS, IL CREUSE SON SILLON SANS SE DÉPARTIR MÊME LORSQUE PARFOIS LE SUCCÈS N'EST PAS À LA HAUTEUR NI DE SES AMBITIONS NI DE SON MÉRITE.



TIRÉSIAS ET LES HÉROS DE LA GRÈCE ANTIQUE

Calliope : Il y a quinze ans, je t'avais entendu dire que l'important n'était pas l'histoire mais la façon dont on la raconte. Tu le penses toujours et tu l'illustres dans *Tirésias* ?

Serge Le Tendre : Je nuance. L'important, c'est l'histoire parce qu'il faut raconter quelque chose qui ait un peu de sens, la façon de raconter c'est la patte, un autre auteur peut raconter la même histoire d'une façon différente. Et la troisième chose qui est devenue essentielle, c'est la collaboration avec le dessinateur parce que c'est lui qui donne vie à ces êtres de papier, qui donne la matière à quelque chose qui auparavant n'était que de l'imagination. Il insuffle donc sa propre sensibilité. Tu vois, ça s'est un peu enrichi avec les ans.

Calliope : En ce moment, tu fais plutôt des bd de genre : le péplum avec *Tirésias*, l'anticipation / SF avec *L'Histoire de Siloé*, le western avec *Chinaman*...

Serge Le Tendre : *Tirésias*, ce n'est pas du péplum. Le péplum, c'est ce qu'a fait Ridley Scott avec *Gladiator*, c'est de l'aventure ayant pour cadre généralement la Rome Antique ou la Grèce antique. Là on est dans la Grèce archaïque ou mythologique, il s'agit d'aventure concernant des personnages antiques mais avec des thèmes modernes. *Tirésias*, c'est d'abord l'histoire d'un homme transformé en femme et je pense qu'il y a beaucoup de lecteurs qui se disent « ah ah ah, ça doit être intéressant de connaître ce type d'expérience ». Donc il n'y a pas besoin d'hommes en jupette pour raconter cette histoire ! Il se trouve qu'avec Christian Rossi, on a choisi la Grèce archaïque parce que le premier album - *La Gloire d'Héra* - relatant les origines des douze travaux d'Héraklès. Mais on n'avait pas traité les douze travaux car là effectivement ce serait tomber dans le péplum. Et tu sais ce que c'est le péplum ? C'est le vêtement que portaient les hommes. Pour les femmes, ça s'appelait le peplos. Donc effectivement, c'est du péplum uniquement dans la mesure où ce sont des aventures d'hommes en jupe.

Calliope : Ce nouvel album qui paraît chez Casterman est un classique 44 planches. Mais il est dans le même esprit que le précédent. Si les romans *A suivre* existaient toujours, il aurait eu le même format que *La Gloire d'Héra*.

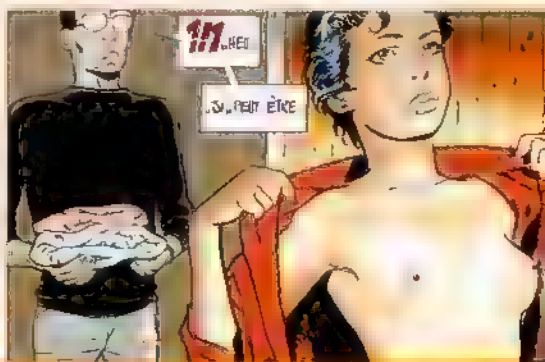
Serge Le Tendre : Ce n'est pas aussi simple : après *La Gloire d'Héra* qui est effectivement un gros bouquin, l'éditeur nous avait demandé une suite. Mais j'avais mal compris ce qu'il entendait par suite. Et si c'était les douze travaux, c'était hors de question ! Après on a compris que c'était davantage une suite « thématique » qu'ils attendaient. Et là, il suffit de feuilleter n'importe quel dictionnaire de la mythologie grecque pour trouver des sujets intéressants. *Tirésias* fait deux fois 46 pages parce qu'avec l'éditeur on avait eu l'intention commune de créer une série avec à



chaque fois un thème différent, des histoires pas forcément rattachées les unes aux autres. Le prochain thème auquel on aimerait s'attaquer, c'est Pygmalion. Mais ça pourrait tout aussi bien être la Toison d'Or. Ce qui est important, c'est l'aspect humain des caractères de la mythologie et non pas les exploits. Et d'ailleurs dans le contexte de cette « série », on va bientôt ressortir *La Gloire d'Héra* découpée en deux albums.

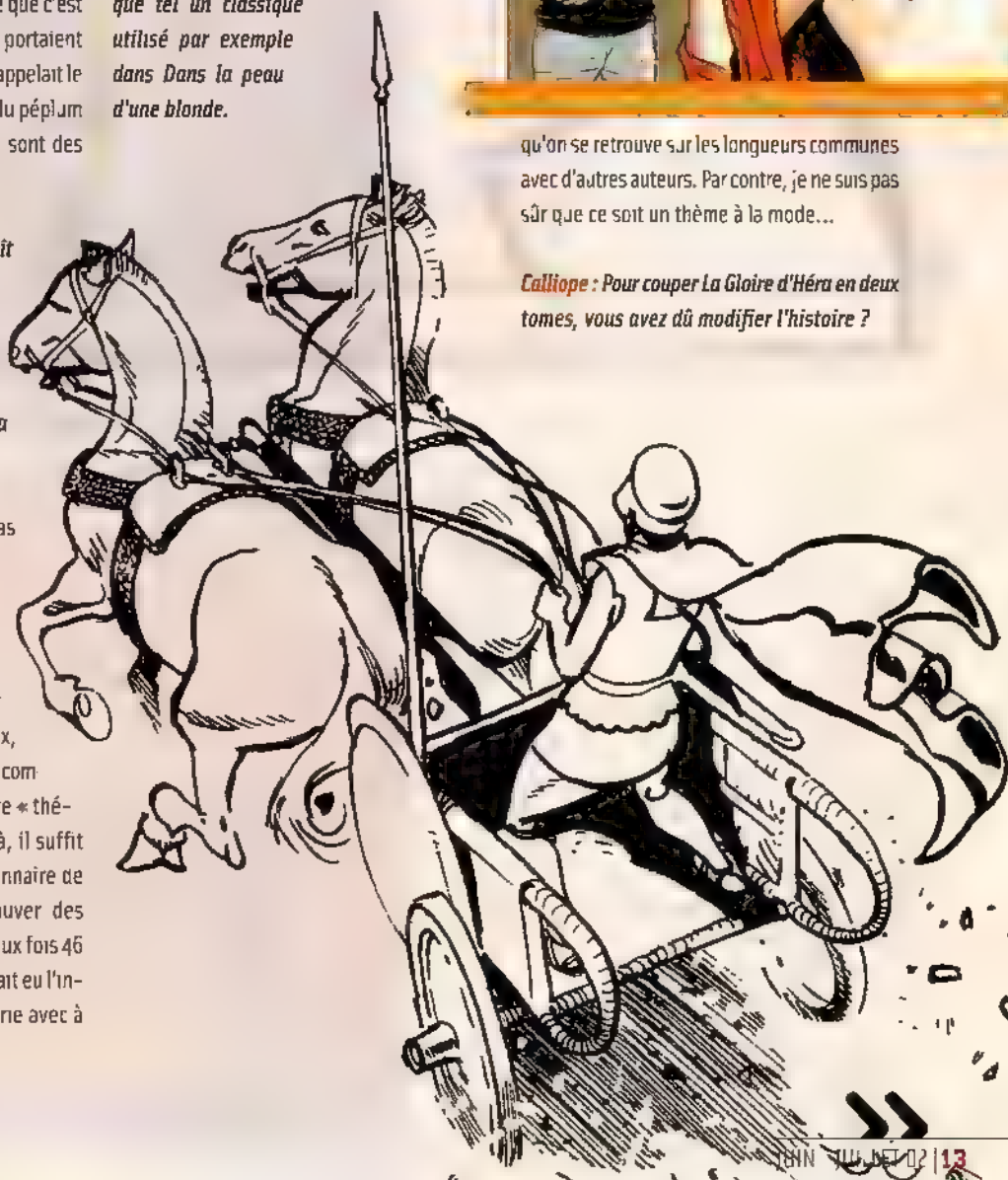
Calliope : Si tu récuses le lien de tes histoires avec le péplum, tu dois quand même reconnaître que le thème de l'homme transformé en femme, est déjà en tant que tel un classique utilisé par exemple dans *Dans la peau d'une blonde*.

Serge Le Tendre : J'ai vu *Dans la peau d'une blonde*. Et il y a des points communs incontournables avec *Tirésias*. Je n'ai pas voulu plagier. Mais comme j'avais la même idée de transformation du héros, je me suis dit tant pis, je fais avec, ça ne sera pas la première fois



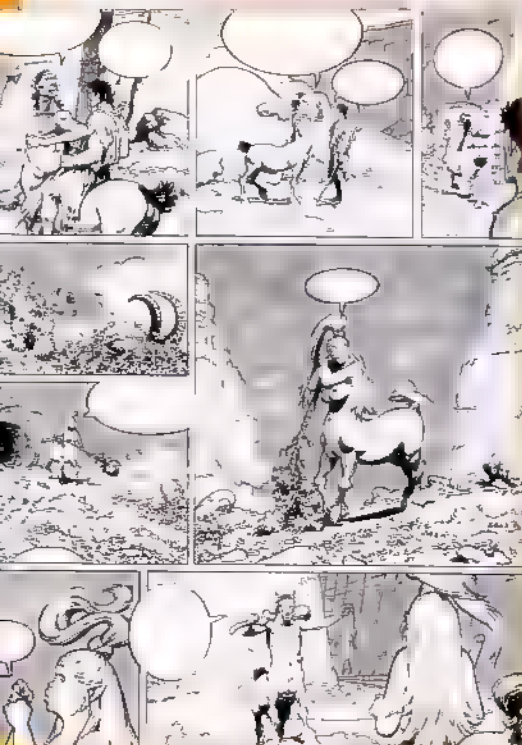
qu'on se retrouve sur les longueurs communes avec d'autres auteurs. Par contre, je ne suis pas sûr que ce soit un thème à la mode...

Calliope : Pour couper *La Gloire d'Héra* en deux tomes, vous avez dû modifier l'histoire ?



PORTRAIT LETENDRE

Serge Le Tendre : Oui, nous avons été amenés à procéder à quelques modifications pour des raisons de mise en page : il fallait aménager une césure entre les deux tomes et il fallait que ce soit fait de la façon la plus logique possible... Il a fallu également modifier une double page qui se retrouvait cette fois publiée en recto/verso. On a également essayé de répondre aux remarques de certains



Pour la réédition en 2 tomes de *La Gloire d'Héra*, certaines pages ont été modifiées, d'autres ajoutées.

lecteurs qui trouvaient que c'était parfois un peu compliqué de s'y retrouver dans les terminologies grecques, notamment le noms des personnages. On a pu un peu simplifier avec le recul. Et puis surtout on a rajouté une dizaine de pages qui permettent d'explo-

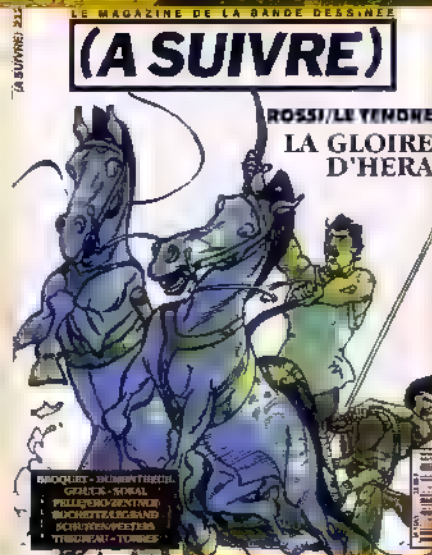


rer plus profondément le côté picaresque de la relation entre Héraklès et le centaure Agrios. Ce qui nous permet de revenir sur la problématique d'Héraklès et de créer plus de sympathie entre les deux personnages. Ce qui rendra encore plus émouvante la mort d'Agrios à l'issue du combat titanesque qui l'oppose à la garde de Mycènes

Calliope : Ca fait quelle impression de revenir sur un livre cinq ans après, de pouvoir le retoucher ?

Serge Le Tendre : Ca a été difficile. Il fallait retrouver le fil de personnages dont l'existence avait été figée à l'époque par la sortie du premier et unique album... Mais heureusement on venait juste de boucler le tome 2 de *Tirésias* ce qui fait que j'étais encore plongé dans cet univers historique. Et en à partir du moment où j'ai passé les difficultés du départ c'est rapidement devenu un régal : on retrouve des personnages qui nous ont touché et en même temps, on nous offre cette opportunité rare que les points un peu litigieux ou difficiles puissent être éclaircis, rendus explicites.

Et Christian n'a pas eu non plus, me semble-t-il, de difficultés à retrouver le style graphique qui lui était particulier sur cet album.



Calliope : Ca ne te donne pas envie de revisiter certains de tes albums à l'occasion d'une réédition ?

Serge Le Tendre : Si, j'aimerais bien rééditer les deux premiers albums de *La Quête de l'oiseau du temps* que je trouve balbutiants !

Calliope : *Tirésias* à été nommé pour l'Alph-Art du meilleur album 2001, ça t'a fait plaisir ?

Serge Le Tendre : Bien sûr, surtout quand on sait que *La Gloire d'Héra* et *Tirésias* ont trouvé leur public... par hasard ! Alors, si quelques bonnes âmes considèrent que le travail de Christian et moi n'est pas dénué d'intérêt, on ne va pas y tourner le dos, c'est toujours un petit plus !

Calliope : En espérant que ça ait un impact sur les ventes...

Serge Le Tendre : Il faudrait que ça ait un très fort impact sur les ventes dans leur état actuel ! Ça fait rire toute la profession lorsqu'on annonce les chiffres...

LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS DEUXIÈME CYCLE

Calliope : *Ecrire le tome 5 de La Quête de l'oiseau du temps correspondait à un vrai désir ou c'était plutôt une sorte de travail de commande ?*

Serge Le Tendre : Avec Régis [Loisel], on a l'habitude de devoir répondre à ce genre de question : si c'était vraiment pour le pognon, on aurait fait la suite tout de suite. On a quand même attendu douze ans pour s'y mettre ! Et il faut savoir aussi qu'on a démarré notre travail sans en parler à quiconque ! Bien entendu, l'éditeur était à l'affût et les lecteurs aussi. Avec Régis, pendant ces années on avait fait notre chemin chacun dans notre direction. Mais on savait que dans La Quête, il y avait de la matière pour développer de nouveaux cycles pour la bonne raison qu'on l'avait prévu depuis le début : en racontant l'épopée du chevalier Bragon, on savait qu'il avait derrière lui quarante années d'exploits. Et à un moment donné, on s'est retrouvé tous les deux, on s'est mis autour d'une table pour savoir si on en était encore capable. Si on n'en avait pas été capable, il n'y aurait jamais eu de suite. Et ce qui était magique, c'est qu'en un quart d'heure, on n'avait certes pas l'histoire mais on était replongé dans l'univers de La Quête. Cette reprise ne s'est pas faite pour des raisons mercantiles, il faut d'abord que l'envie et le plaisir soient là. Sans ça, on ne peut pas la raconter cette putain d'histoire ! Evidemment que c'est une histoire qui se vend, et tant mieux ! Par contre, ce que je regrette c'est qu'on n'ait pas attaqué la suite tout de suite

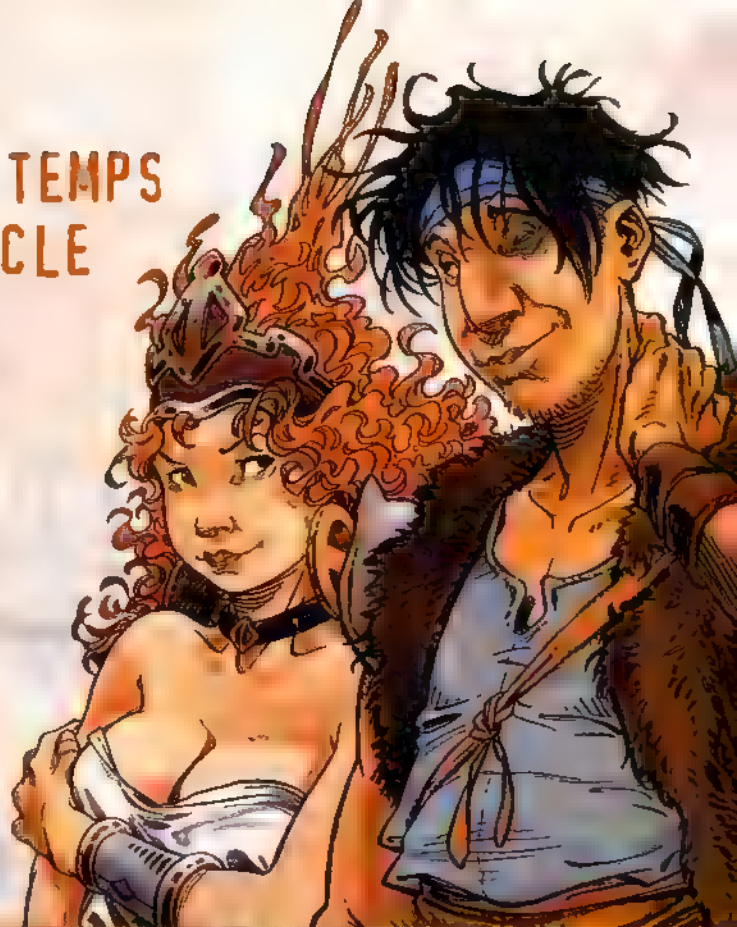
Calliope : *Et qu'est-ce qui bloque ?*

Serge Le Tendre : C'est un problème d'emploi du temps.

Calliope : *Quel ont été les rôles respectifs de Loisel et celui de Lidwine ?*

Serge Le Tendre : Le rôle de Loisel a été d'écrire le scénario avec moi, de faire le rough, la mise en scène des pages – il a une narration qui lui est propre – et aussi les couleurs afin d'assurer une continuité avec les précédents albums. Le rôle de Lidwine a été de tout dessiner. Et il a fait un travail remarquable parce que comme il a l'habitude de dire, il n'a pas voulu faire du Loisel mais de La Quête de l'oiseau du temps. Et donc, il a réussi à conserver sa patte tout en restant très proche de Loisel. C'est un grand bonhomme qui a énormément de qualités et j'espère bien qu'on aura l'occasion de retravailler ensemble.

Calliope : *Il y a un risque qu'il ne réalise pas le prochain tome ?*



Serge Le Tendre : Je ne sais pas si c'est un risque...

Il faut qu'au moment où les choses seront mûres, les rôles soient distribués. Et ça dépendra de Loisel et de Lidwine. Il est possible qu'ils travaillent encore ensemble. Mais je ne sais pas sur quel registre, les choses ne sont pas figées.

Calliope : *vous avez une idée de la date à laquelle vous pourriez mettre en chantier le prochain album ?*

Serge Le Tendre : Je vais me défausser : il faut poser la question à Régis Loisel, moi je suis disponible quand il le souhaite. Nous avons convenu depuis pas mal de temps de nous voir pour travailler. On doit au public une suite à l'Ami Javin...



CHINAMAN

Calliope : *Ce que j'apprécie particulièrement dans Chinaman, c'est que c'est du western et qu'en même temps ce n'en est pas du tout, c'est complètement détourné. Et à chaque album on change d'univers, on est parfois dans la communauté chinoise, parfois non.*

Serge Le Tendre : Oui, c'est ça, c'est un homme qui cherche son chemin, sa place. La communauté chinoise, il ne peut plus y trouver sa place parce qu'il est devenu atypique, en plus il a commis un crime, il a perdu son identité. Et il est clair que les Chinois n'avaient guère de passerelle avec la communauté blanche qui était profondément raciste. Le héros est donc un personnage atypique, remarquable. Et en faisant des rencontres, de ci de là, il va se forger une nouvelle identité, celle de « Chinaman ». C'est un point de vue intéressant sur la société de l'époque. Et on s'y est intéressé tout simplement parce que Taduc est d'origine asiatique, il adore le western et les films de kung fu ! Et à partir de là j'ai mis mon grain de sel. Et un peu de poivre.

Calliope : *Tu sais vers où va Chinaman ? Géographiquement et psychologiquement ?*

Serge Le Tendre : Non, on laisse une grande part au hasard, on se préoccupe d'abord de construire le personnage. Géographiquement, on sait à peu près où il est. Il y a des rencontres qui n'ont pas encore été travaillées et qui devraient bientôt l'être comme celle avec les communautés indiennes. Je voudrais aussi qu'il retrouve son ancien compagnon d'arme. Et puis il faut aussi qu'il ait des rencontres positives. Et c'est le cas dans le dernier épisode *Entre deux rives* qui relate une relation positive avec une femme.

Calliope : *Chinaman ne va tout de même pas s'installer et démarrer une vie façon « la petite maison dans la prairie » ?*

Serge Le Tendre : J'aimerais savoir qui t'a donné cette information-là parce que normalement, elle devait rester



confidentielle. Maintenant que tu as dévoilé le principal, je peux te dire qu'ils vont avoir quinze enfants, ouvrir une blanchisserie qui, trois ou générations plus tard, sera devenue un trust puissant dans la communauté sino-américaine.

Calliope : *C'est un projet commun avec Jean Van Hamme ?*

Serge Le Tendre : (rires) L'idée est de lui ! Pour parler plus sérieusement, c'est bien de surprendre le lecteur. Chinaman rencontre des gens et comme il est pétri de sentiments... il va se passer quelque chose avec cette femme ! Mais il est évident que si l'on prend le pari de faire une série et qu'on désire la faire durer encore quelques albums il faut des changements. Il va donc se passer des choses qui vont briser cette alliance temporaire. Mais je ne peux pas en dire plus.

Calliope : *Chinaman a changé d'éditeur, passant des Humanos à Dupuis. L'album a même été prépublié dans Spirou. Pourquoi ? Qu'est-ce que ce changement vous a amené ?*

Serge Le Tendre : L'histoire a même été prépubliée à la fois dans *Spirou* et dans *Bodoï*, donc des journaux qui touchent deux types de lecteurs différents. Mais Taduc et moi n'y sommes pour rien, en tout cas en ce qui concerne les prépublications. Sinon, on est parti des Humanos parce que Sébastien Gnaedig qui était éditeur là-bas est passé chez Dupuis et nous a fait une proposition qu'on n'a pas pu refuser... En fait, il nous a simplement dit qu'il y avait de la place pour nous dans la collection *Repérages*. Je pense qu'on avait beaucoup à gagner à changer d'éditeur. On n'avait rien à reprocher aux Humanos sauf que les perspectives commerciales de la série y étaient



Avant *Chinaman*, Le Tendre et Taduc avaient collaboré aux trois derniers tomes des *Voyages de*

limitées vu qu'on était légèrement atypique par rapport au reste du catalogue. Dupuis offrait de plus larges perspectives et on restait de plus avec Sébastien Gnaedig qui est un bon éditeur, un ami et grâce à qui on avait signé au départ aux Humanos. Ensuite les deux éditeurs se sont arrangés entre eux pour transférer les albums déjà parus. Et on peut déjà voir le résultat de ce changement puisque, étant publiés dans une collection « repérable », on touche des libraires et un lectorat qu'on n'aurait pas pu toucher aux Humanos. Tout va donc très bien.

Calliope : Les lecteurs de Spirou sont plus jeunes que le lectorat habituel de Chinaman. Avez-vous déjà eu des retours sur l'accueil qu'a eu votre série dans le journal ?



Serge Le Tendre : Non, pas encore. Apparemment personne n'a hurlé en disant que c'était affreux tous ces gens qui se dégingolent. Mais si on prend un Blueberry traditionnel, c'est ni plus ni moins sanglant. Et le lecteur sait faire la différence entre une fiction et un reportage. Et Spirou pouvait refuser de nous prépublier donc ils l'ont fait en connaissance de cause.

Calliope : Et financièrement, la prépublication est profitable aux auteurs ?

Serge Le Tendre : Oui, grâce à la prépublication, on touche des droits d'auteur à partir du premier album vendu. Ça fait donc une grosse différence



Calliope : Serge, tout le scénario de Siloé est d'ores et déjà écrit dans ta tête ?

Serge Le Tendre : Non. Par contre je sais comment ça se termine. Et comme pour *La Quête de l'oiseau du temps*, j'ai travaillé à partir d'un point de départ et d'une chute ou coup de théâtre. Le reste n'est qu'une sorte de remplissage du ventre de l'histoire. Le fait de figer à l'avance la chute de l'histoire permettra, quand elle sera terminée, de relire les premiers tomes en comprenant certaines choses qui semblent parfois posées un peu par hasard au fil du récit.

Calliope : Des pistes indiquées dès le départ mais que le lecteur n'aura pas saisies.

Serge Le Tendre : Voilà, comme dans *La Quête de l'oiseau du temps* où en fait, on savait dès le départ que Pélisse n'existait pas.

Calliope : Le récit va courir sur combien d'albums ?

Serge Le Tendre : Trois

Calliope : Tu as mis quelques temps à trouver un dessinateur pour cette histoire ? Et du coup, tu as écrit l'histoire sans dessinateur défini.

Serge Le Tendre : L'idée de *Siloé* était tellement forte pour moi que je me suis lancé dans l'écriture du scénario sans connaître l'identité du dessinateur. Et ça a pris beaucoup de temps parce que j'ai fait des essais avec quatre ou cinq différents dessinateurs et que l'histoire a même dormi dans mon tiroir. Les dessinateurs avec qui je n'ai finalement pas travaillé, n'étaient pas mauvais mais il n'y avait pas cette alchimie, ce rapport sensible qui fait qu'on peut travailler ensemble dans une certaine proximité d'esprit. Mais quand j'ai rencontré Stéphane [Servain], je me suis dit qu'on allait s'apporter quelque chose l'un à l'autre. Alors que je trouvais que d'autres dessinateurs attendaient trop de moi et ne m'apportaient pas assez. Ou qu'ils étaient dans un univers graphique riche mais qui ne correspondait pas

à ce que j'imaginais. Donc il valait mieux arrêter avant que ça ne devienne problématique ils ont d'ailleurs bien compris la chose.

Calliope : Tu cherchais un dessin riche mais qui ne bouffe pas l'histoire ?

Serge Le Tendre : Je veux des dessins riches qui accompagnent l'histoire, qui sont l'histoire.

Calliope : Des fois en S.F., on a l'impression que le dessin alourdit, plombe l'histoire.

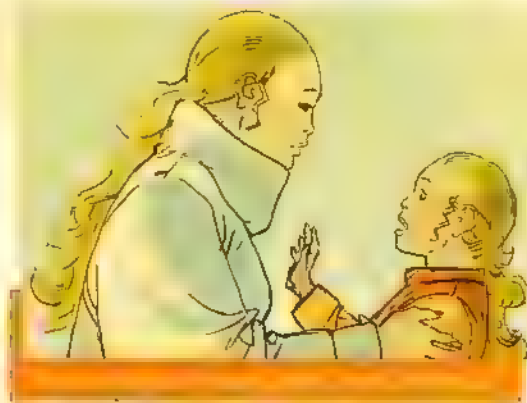
Serge Le Tendre : C'est vrai et j'espère qu'on n'a pas cette sensation-là avec *L'Histoire de Siloé* parce que Stéphane a mis les personnages en avant et c'est ça qui compte. Les décors nous aident à justifier l'histoire mais ce sont les personnages qui la portent.

Calliope : Comment connaissais-tu Stéphane Servain ?

Serge Le Tendre : C'est une rencontre fortuite : on s'était croisé à l'occasion de divers festivals et repas entre amis. On avait donc eu l'occasion de parler de nos goûts respectifs et de constater qu'ils étaient proches. J'aimais bien son travail alors j'ai pensé à lui pour dessiner *Siloé* !

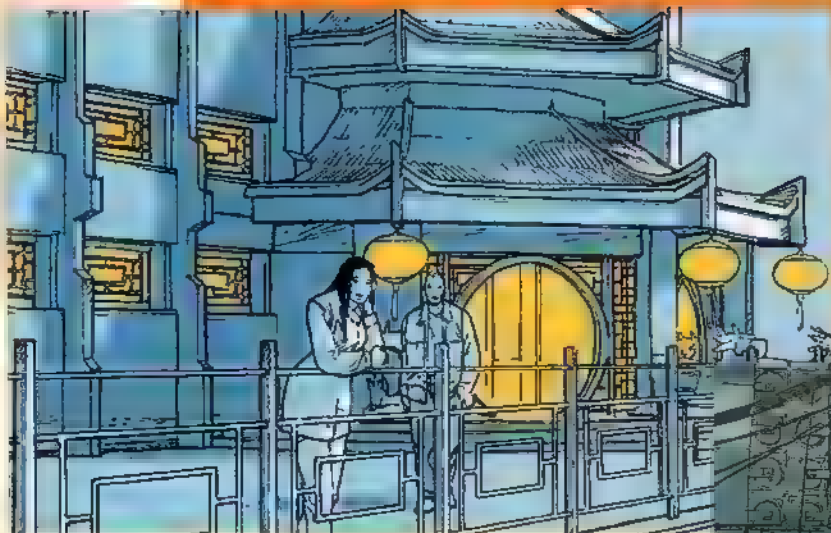
Calliope : Tu as écrit tout le scénario du premier tome de *Siloé* sans en connaître le futur dessinateur. C'est rare pour toi, non ? Ça n'a pas réduit les possibilités d'influence de Stéphane Servain ?

Serge Le Tendre : C'est vrai que, contrairement à mes habitudes, j'avais déjà termi-



PORTRAIT LETENDRE

né le séquencier du premier tome avant de savoir que ce serait Stéphane Servain qui en ferait les dessins. Mais la collaboration que j'ai eue avec lui depuis, les modifications qu'il a suggérées, le relief particulier qu'il souhaitait donner à certains des personnages secondaires, tout ça m'a insufflé des idées pour la suite. C'est vrai que la structure, elle, globalement était déjà établie et surtout, je sais comment l'histoire va se terminer.



INSPIRATION ET COLLABORATIONS

Calliope : Tu as retrouvé Rossi et Loisel après de longues années de pauses...

Serge Le Tendre : Les rencontres avec des auteurs, c'est aussi des rencontres avec des personnes. Il y a donc différentes périodes dans la relation... Comme dans tout couple, il y a des périodes d'éloignement non pas dues à une brouille mais tout simplement parce qu'on a besoin de se ressourcer avec d'autres auteurs. Christian me fait l'honneur et le plaisir de continuer de bosser avec moi alors qu'il a déjà d'autres collaborations. Mais il faut croire que l'on partage un jardin secret. Et qu'il aime bien les histoires que je lui propose

Calliope : Maintenant, tu es un auteur reconnu.

Serge Le Tendre : Pas vraiment, je ne suis pas particulièrement connu dans mon quartier et même au festival d'Angoulême, je me suis déguisé avec un badge Georges Rémi et personne n'a fait la différence entre lui et moi !

Calliope : Tout de même, ça doit t'être beaucoup plus facile de proposer des projets ?

Serge Le Tendre : Ce n'est pas plus facile. Je m'en fais encore refuser. Et je trouve ça très bien : mes projets ne valent pas par la signature mais par ce qui est dedans. Donc certaines de mes histoires sont refusées par certaines maisons d'éditions et je ne leur en tiens pas grief. Si ça se trouve, ça ne leur correspond pas. C'est comme pour des jeunes auteurs ! Ils peuvent aussi estimer que je n'ai pas fait ce qu'il fallait.

Calliope : Et comment te viennent les histoires, les univers de tes projets ?

Serge Le Tendre : Comment ça vient... Je ne sais toujours pas comment fonctionne l'imagination. Souvent c'est des lectures... L'idée vient parce qu'elle est soumise à un faisceau d'influences mais c'est impalpable

Calliope : Tu as une particularité, c'est que tu es très souvent co-scénariste.

Serge Le Tendre : Je l'ai été ! Avec Rodolphe, avec Dieter, avec Pascal Rey, avec Makyo et Loisel si on remonte encore plus

BIBLIOGRAPHIE

1	LES ÉLÉMENTS	2001
2	LES ÉLÉMENTS	2002
3	LES ÉLÉMENTS	2003
4	LES ÉLÉMENTS	2004
5	LES ÉLÉMENTS	2005
6	LES ÉLÉMENTS	2006
7	LES ÉLÉMENTS	2007
8	LES ÉLÉMENTS	2008
9	LES ÉLÉMENTS	2009
10	LES ÉLÉMENTS	2010
11	LES ÉLÉMENTS	2011
12	LES ÉLÉMENTS	2012
13	LES ÉLÉMENTS	2013
14	LES ÉLÉMENTS	2014
15	LES ÉLÉMENTS	2015
16	LES ÉLÉMENTS	2016
17	LES ÉLÉMENTS	2017
18	LES ÉLÉMENTS	2018
19	LES ÉLÉMENTS	2019
20	LES ÉLÉMENTS	2020
21	LES ÉLÉMENTS	2021
22	LES ÉLÉMENTS	2022
23	LES ÉLÉMENTS	2023
24	LES ÉLÉMENTS	2024
25	LES ÉLÉMENTS	2025
26	LES ÉLÉMENTS	2026
27	LES ÉLÉMENTS	2027
28	LES ÉLÉMENTS	2028
29	LES ÉLÉMENTS	2029
30	LES ÉLÉMENTS	2030
31	LES ÉLÉMENTS	2031
32	LES ÉLÉMENTS	2032
33	LES ÉLÉMENTS	2033
34	LES ÉLÉMENTS	2034
35	LES ÉLÉMENTS	2035
36	LES ÉLÉMENTS	2036
37	LES ÉLÉMENTS	2037
38	LES ÉLÉMENTS	2038
39	LES ÉLÉMENTS	2039
40	LES ÉLÉMENTS	2040
41	LES ÉLÉMENTS	2041
42	LES ÉLÉMENTS	2042
43	LES ÉLÉMENTS	2043
44	LES ÉLÉMENTS	2044
45	LES ÉLÉMENTS	2045
46	LES ÉLÉMENTS	2046
47	LES ÉLÉMENTS	2047
48	LES ÉLÉMENTS	2048
49	LES ÉLÉMENTS	2049
50	LES ÉLÉMENTS	2050
51	LES ÉLÉMENTS	2051
52	LES ÉLÉMENTS	2052
53	LES ÉLÉMENTS	2053
54	LES ÉLÉMENTS	2054
55	LES ÉLÉMENTS	2055
56	LES ÉLÉMENTS	2056
57	LES ÉLÉMENTS	2057
58	LES ÉLÉMENTS	2058
59	LES ÉLÉMENTS	2059
60	LES ÉLÉMENTS	2060
61	LES ÉLÉMENTS	2061
62	LES ÉLÉMENTS	2062
63	LES ÉLÉMENTS	2063
64	LES ÉLÉMENTS	2064
65	LES ÉLÉMENTS	2065
66	LES ÉLÉMENTS	2066
67	LES ÉLÉMENTS	2067
68	LES ÉLÉMENTS	2068
69	LES ÉLÉMENTS	2069
70	LES ÉLÉMENTS	2070
71	LES ÉLÉMENTS	2071
72	LES ÉLÉMENTS	2072
73	LES ÉLÉMENTS	2073
74	LES ÉLÉMENTS	2074
75	LES ÉLÉMENTS	2075
76	LES ÉLÉMENTS	2076
77	LES ÉLÉMENTS	2077
78	LES ÉLÉMENTS	2078
79	LES ÉLÉMENTS	2079
80	LES ÉLÉMENTS	2080
81	LES ÉLÉMENTS	2081
82	LES ÉLÉMENTS	2082
83	LES ÉLÉMENTS	2083
84	LES ÉLÉMENTS	2084
85	LES ÉLÉMENTS	2085
86	LES ÉLÉMENTS	2086
87	LES ÉLÉMENTS	2087
88	LES ÉLÉMENTS	2088
89	LES ÉLÉMENTS	2089
90	LES ÉLÉMENTS	2090
91	LES ÉLÉMENTS	2091
92	LES ÉLÉMENTS	2092
93	LES ÉLÉMENTS	2093
94	LES ÉLÉMENTS	2094
95	LES ÉLÉMENTS	2095
96	LES ÉLÉMENTS	2096
97	LES ÉLÉMENTS	2097
98	LES ÉLÉMENTS	2098
99	LES ÉLÉMENTS	2099
100	LES ÉLÉMENTS	2100



loin. C'est une expérience que je voulais tenter pour voir comment ça se passe. Au cinéma et en télévision des tas de scénaristes travaillent ensemble ! J'ai voulu la tenter aussi parce que j'avais des relations d'amitié avec ces personnes. Et puis une fois qu'on a lancé quelque chose, il faut aller jusqu'au bout. Ça a été le cas avec le *Tai Doré Pour l'amour de l'art*. Par contre avec Makyo j'ai arrêté au bout de deux albums parce qu'il nous dépassait de cent coudées et que je n'arrivais plus à suivre... J'ai préféré me consacrer entièrement à *La Quête de l'oiseau du temps*. Mais cette idée de collaboration, je l'ai aussi avec les dessinateurs. Que ce soit avec Servain, Rossi ou Taduc c'est la même chose, je leur apporte un scénario construit mais on retravaille ensuite tout en détail, il y a d'incessants allers et retours. C'est pour ça que je considère que les dessinateurs sont coauteurs dans le sens le plus large du terme.

Calliope : Il y a deux types de scénaristes : il y a ceux qui font 5 à 10 séries en parallèle et puis il y en a quelques-uns comme toi qui se focalisent uniquement sur deux ou trois séries.

Serge Le Tendre : Déjà je ne fais pas de série ou très peu ! Je fais des cycles. Avec Rossi, on a eu au maximum trois albums avec un même personnage. La seule série qui soit apparemment bien installée, c'est *Chinaman*. Et l'idée vient de Taduc. Il y a eu aussi *Tai Doré* avec Rodolphe et Jean-Luc Serrano. A la base, j'ai peur de me fatiguer sur la durée. Sans citer de collègues, je vois certaines séries qui traînent... Elles marchent certainement très fort. Mais au bout d'un moment, il y a un essoufflement des histoires et je préfère éviter ça. J'aime bien le renouvellement.

Calliope : Là, tu parles du nombre d'albums dans une série. Mais même en parallèle, tu ne mènes que peu de projets. En ce moment *Tirésias*, l'histoire de *Siloé* et *Chinaman*.

Serge Le Tendre : J'ai d'autres histoires sous le coude. Mais je ne les mets pas en chantier tant que je n'ai pas trouvé le dessinateur qui convient.



Calliope : Tu pourrais mener plus de projets en même temps ?

Serge Le Tendre : Non, parce que ça me fatigue ! Travailler sur une histoire n'est pas quelque chose de facile pour moi, j'ai besoin à chaque fois d'un temps d'adaptation, j'appelle ça d'immersion. Et quand je sors de cette histoire, si ça a marché, que j'ai eu l'imagination « tonique », je suis dans un état cyclothymique, à la fois dépressif et euphorique, un état de post cartoon ! Et il me faut un nouveau temps d'adaptation avant d'entamer quoi que ce soit d'autre.

Je n'ai pas la souplesse remarquable qu'ont certains de mes confrères qui peuvent basculer d'une histoire à l'autre d'un jour sur l'autre. Et en plus je ne sais pas si c'est ma patte, j'inclue toujours des thématiques personnelles dans mes histoires et parfois c'est un peu difficile à faire remonter à la surface.

Calliope : Et c'est quoi les thématiques de Serge Le Tendre ?

Serge Le Tendre : Il faut lire les albums (rires).

Calliope : Quand on reprend tes premiers albums, tu parlais surtout de désir amoureux... et chaque fois que tu mettais en scène des rapports parents-enfants, on te sentait du côté des enfants. Depuis quelques albums les choses se sont inversées, que ce soit dans *Siloé*, dans *Chinaman*, *Tirésias*... Serge Le Tendre est-il en train de se poser des questions sur la famille ?

Serge Le Tendre : J'exprime ce qui me préoccupe et apparemment c'est plus apaisé qu'à une certaine époque... Ceci dit, ce que tu as remarqué n'est pas le seul thème de mes albums. Depuis le début, le thème récurrent qui se retrouve aussi bien dans *Julius Antoine* que dans *La Gloire d'Héra*, *Tirésias*, *Chinaman* ou même

La Quête de l'oiseau du temps je crois que c'est la place de l'homme dans la société, même s'il passe quelquefois par le filtre de la famille. Comment l'homme s'intègre ou non. Dans la mythologie grecque, aussi bien Héraklès que Tirésias ne trouvent leur place qu'à travers des épreuves qui



PORTRAIT LETENDRE

peuvent être d'ordre familial tout simplement parce que ce sont les plus pénibles qui soient. *Chinaman* est bien le parfait exemple de celui qui cherche sa place et qui malheureusement ne peut pas la trouver parce que la société n'a pas prévu de place pour lui. Il doit donc l'inventer. Et que ça passe par des rencontres amoureuses avec des objectifs familiaux n'est pas le plus important. Mais c'est vrai que j'utilise souvent ce type de proposition conflictuelle comme sous-thème récurrent car elle nous concerne tous : nous avons tous une famille et ça n'est jamais tout à fait simple.



Serge Le Tendre : Oui, je vais travailler pour une association dénommée le GRET (Groupe de Recherche et d'Échanges Technologiques) qui a créé des missions dans différents pays en voie de développement. Son objectif de créer des structures autour des nouveaux-nés, de l'alimentation et de laisser les gens qui ont été formés localement les prendre en charge le plus vite possible. Et afin de se faire connaître et de trouver de nouveaux sponsors, ils demandent à des auteurs de bande dessinée de faire des livres pour eux : ainsi a déjà été publié chez Glénat *Mali Mélo* sur le Mali avec des illustrations d'Yvon Lecor et de Serge Loisel et des textes de Patrick Cothias. Le deuxième livre qui parle de Madagascar a été réalisé par Yvon Lecor et Laurent Vicomte sur un texte de Frank Giroud. Le troisième album sera réalisé par Jean-Charles Krahen, Patrick Jusseaume et moi-même : nous partons ensemble pour trois semaines au Viêt-Nam, nous témoignerons ensuite de ce que nous avons vu, nous avons carte blanche. Nous sommes pris en charge pendant le séjour et en échange du voyage, nous leur cédonos nos droits d'auteur. Bien évidemment, ce ne sont pas des livres qui vont attirer l'attention des lecteurs de bandes dessinées car ils préfèrent lire des albums de bandes dessinées. Et le public de voyageurs risque de prendre les livres de voyageurs de renom... Mais l'intention est là, la collection est en train de se monter et on espère bien qu'elle portera ses fruits au profit de cette association et de ses causes.

Calhope : Si je regarde tes étagères, il semble que tu lises quelques BD. Dans ce qui a été publié ces derniers mois, que recommanderais-tu ?

Serge Le Tendre : J'ai bien aimé les deux albums de Larcenet et Trondheim *Les Cosmonautes du futur* chez Poisson Pilote : c'est astucieux, ça trompe bien son monde, c'est assez vif, ça renouvelle le genre et ça peut toucher aussi bien les lecteurs de science-fiction que les lecteurs qui ne sont sensibles qu'aux gros nez. Il y a certainement des dizaines d'autres titres mais j'ai la mémoire qui flanche !

V.H.

PROJETS ET COUPS DE CŒUR

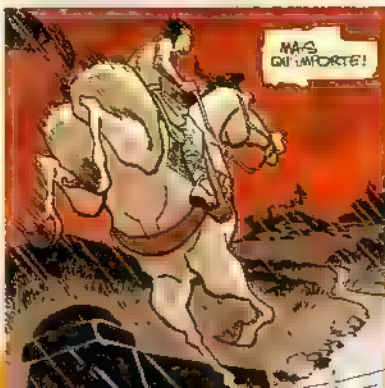
Calhope : Tes projets actuels, c'est quoi ?

Serge Le Tendre : D'abord la suite de *L'Histoire de Siloé* qui s'appellera *Temps Morts* puisqu'il s'agit du temps et de la matière, allons-y franchement ! *Chinaman* tome 6 *Frères de sang* qui nous permettra de retrou-

Les Aventuriers de l'arche perdue » mais sans doute pas avec autant d'ambition. Ça tournera autour du fantastique et comme je ne peux pas m'en empêcher, il y aura des relations familiales, des relations amoureuses, des interrogations sur le comment du pourquoi du devenir et patati et patata. Enfin, je travaille sur une histoire co-scénarisée avec Rodolphe qui s'appelle *Mister Georges* et qui sera dessinée par Hugues Labiano. Le projet a mis du temps à se concrétiser parce qu'il a fallu trouver le bon dessinateur et le bon éditeur. Hugues se consacrait jusqu'ici entièrement à *Dixie Road* mais il a fini par trou-

ver un créneau et il est en train de réaliser le premier album. Le second paraîtra dans la foulée, porté par l'énergie de Hugues qui réalise un dessin plein d'atmosphère. Ça paraîtra chez Dargaud et ce sera ma dernière collaboration sur un scénario... jusqu'à preuve du contraire

Calhope : Tu as aussi un projet aux limites de la bande dessinée ?



ver *Chinaman* et son vieux complice chinois frère d'armes Chow. Et un jour ou l'autre la suite de *La Quête de l'oiseau du temps*... Je m'accorde un peu plus de temps avant de m'attaquer à un autre personnage de la mythologie grecque, Pygmalion, à condition que *Tirésias* et *La Gloire d'Héra* survivent à leur édition... En ce moment je démarre aussi une collaboration pour un cycle d'albums avec un auteur nommé Frank Biancarelli de Marseille qui est déjà l'auteur complet de *Gafale*, une série médiévale publiée chez Soleil. Notre série se déroulera des années 1930 à nos jours et si je devais trouver une référence, ce serait « aussi peu sérieux que

Pavillon Rouge ▼

MENSUEL DE BANDE DESSINÉE

*Le magazine de la
BD nouvelle génération*

Tout sur le blockbuster de la S-F
Golden City

Polar de choc

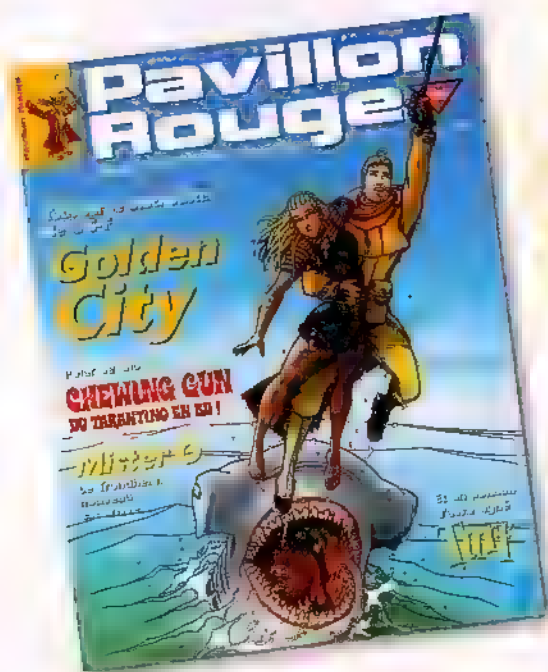
Chewing Gun
du **Tarantino** en BD !

Mister O

Le Trondheim nouveau est arrivé

Et un poisson d'avril signé

Turf



**Disponible
en Kiosque**

INCONTOURNABLE ROSINSKI & VAN HAMME

IL PEUT PARAÎTRE ÉTONNANT D'INAUGURER AVEC CET ALBUM LA RUBRIQUE " INCONTOURNABLE " DONT L'AMBITION EST DE PARCOURIR L'HISTOIRE DU NEUVIÈME ART AU TRAVERS D'ŒUVRES, D'AUTEURS OU DE REVUES AUJOURD'HUI UN PEU ANCIENS MAIS QUI ONT MARQUÉ LEUR ÉPOQUE. POUR BEAUCOUP, LE GRAND POUVOIR DU CHNINKEL EST UNE TRILOGIE VENANT TOUT JUSTE DE S'ACHEVER ALORS QU'IL S'AGIT DE LA REPRISE EN COULEUR D'UN ALBUM NOIR ET BLANC QUI A FAIT LES JOIES DES LECTEURS DE FEU LA REVUE (A SUIVRE) EN 1986, AVANT D'ÊTRE RÉÉDITÉ EN ALBUM EN 1988.

Le massacre semble ne jamais devoir cesser lorsqu'au soir d'une bataille émerge du monceau de cadavres J'on, un Chninkel, couvert de sang mais indemne. A cet avorton apparaît un peu plus tard un grand domino de pierre brillante lui déclarant qu'en tant que maître créateur des mondes, il détruira Daar si lui, J'on, ne rétablit pas la paix. Pour l'aider dans sa tâche, le maître des mondes confie au Chninkel " le grand pouvoir ". Commence alors la quête du Chninkel qui va l'amener par le monde, lui faire découvrir la cause de la guerre et faire de lui le messie de ses frères opprimés. Une aventure qui conduira le monde de Daar à un funeste avenir.

L'ALCHIMIE DES GENRES

Dès les premières planches, nous sommes jetés dans l'épopée médiévale fantastique. Chevaliers en armure aux lames étincelantes, accortes

LE GRAND POUVOIR



L'ÉPOPÉE DE J'ON LE CHNINKEL

Onze ans après la naissance de Thorgal, le Duo Van Hamme-Rosinski s'est offert une petite digression avec ce gros album qui nous plonge dans le monde ravagé de Daar. Cette terre fantastique est déchirée par trois immortels qui depuis des temps immémoriaux se livrent une guerre absurde, convoquant une grande boucherie annuelle. Barr-Find Main noir et ses chevaliers couverts d'acier, montés sur des reptiles cracheurs de feu se heurtent aux amazones de Zemarna la cyclope, alors que les androgynes de Jargoth le parfumé, juchés sur des plantes carnivores volantes, lâchent leurs traits empoisonnés sur la mêlée. Si cette guerre sans fin fait le malheur des "supérieurs" qui perdent nombre de leurs fiers de ces combats, elle broie sans pitié les esclaves de ce monde. Les chétifs Chninkels menés au combat enchaînés, les Zawals, grands singes arrachés à leur forêt sont les victimes innocentes de la folie des immortels.

amazones, faune exotique et lutins malveillants sont les classiques représentants du genre. Cet univers très baroque n'est pas sans rappeler celui de Thorgal ou de bien d'autres séries depuis. Le souffle est là, les dessins sont superbes mais cela ne suffirait pas à faire un album dont on se souvient. Le choix du héros, un adorable Chninkel, l'esclave le plus faible de cet univers violent, comme la nature de sa quête rédemptrice donnent doucement au récit un ton très religieux. Les références bibliques deviennent vite très nombreuses. Après l'annonce du maître des mondes, J'on devient le "Choisi" annoncé par la prophétie des Chninkels. Découvrant une communauté de Chninkels libres, il est banni par de frileux patriarches mais huit jeunes Chninkels ont foi en lui et le suivent. Après une étonnante scène de cène sur la plage, ses huit premiers disciples partent annoncer la venue du "Choisi". J'on se rend par delà l'océan pour découvrir la cause de la malédiction de Daar qui se révélera très proche de l'épisode du veau d'or de l'ancien Testament. De retour de son odyssee, J'on retrouve des Chninkels qui ont relevé la tête. Quelques

miracles plus tard, il est trahi par un de ses huit apôtres et après avoir échappé aux fauves dans l'arène, il fini crucifié par les immortels. Le grand pouvoir se révélera être le Pardon, pardon qui changera la face de Daar. Le ton du mystérieux narrateur en début et en fin d'album renforce encore cette impression de texte religieux. Cette profusion de références bibliques, pour originale qu'elle soit dans une histoire médiévale fantastique, c'est vrai que le lecteur est plus habitué aux grands guerriers très courageux et très costauds qui n'ont pas vraiment pour réflexe de tendre la joue gauche – aurait pu transformer cette bande dessinée en insipide et très prétentieux brochet néo-chrétien. Pour éviter l'écueil

de tous les Shninkels qui s'approprient le destin de J'on. Celui-ci tente désespérément de suivre le mouvement. J'on est amoureux de G'wei mais chaque fois que celui-ci est sur le point d'arriver à ses fins, il est interrompu, pour sa très grande frustration, par l'aura de sa propre renommée, un miracle ou une manifestation divine. Une galerie de personnages délirants contribue également à alléger le récit : Volga la devineresse qui ne prophétise que lorsque elle a un orgasme ou ShumShum le Yagul ricaneur dont le style n'a rien à envier à Nestor de Moulinsart, par exemple. Dès le début de l'histoire on sent bien que même le dieu de cette univers ne semble pas bien sérieux : lorsque J'on lui demande "pour-



DU CHNINKEL



de l'ennui, Van Hamme a su ajouter une dose d'humour et de distance, que Rosinski a complété par le dessin des adorables petits Chninkels. J'on "le Choisi", n'est ni le guide exalté porté par l'énergie divine, ni le sage ayant trouvé l'insaisissable sérénité dans l'Unique. Non, c'est un pauvre petit esclave tout embarrassé de sa nouvelle liberté et qui n'aspire qu'à la tranquillité. Face aux difficultés, sa réaction naturelle est de s'asseoir le menton dans les paumes et de se lamenter "Pauvre J'on ! Pauvre petit Chninkel pris au piège d'une vie sans issue". J'on, c'est Jésus incarné par Woody Allen. Le second personnage qui porte l'histoire est G'wei, la ravissante petite Chninkel qui révèle la prophétie à J'on et l'annonce partout comme le "Choisi". C'est la groopie à l'inébranlable enthousiasme ; elle incarne l'espoir

quoï moi ?" celui-ci lui répond qu'il est tombé sur lui et qu'avec une infinité de mondes à gouverner, il a autre chose à faire que de s'occuper des détails. L'épopée fantastique, la quête biblique et l'humour du ton sont associés de façon harmonieuse, ce qui rend ce gros album de 160 planches vraiment réussi.

UN ÉVANGILE DESENCHANTE

L'humour parfois caustique de cette histoire d'antihéros pas toujours recommandable dont un peuple fait son messie ainsi que la fin de l'album qui tourne à la farce cruelle soulèvent d'inquiétantes questions. Ce pauvre

type transformé en envoyé de Dieu par une prophétie et la ferveur des opprimés, cet univers broyé par un dieu irresponsable, injuste et cruel, ne constituent-ils pas une réinterprétation très contemporaine et désabusée du phénomène religieux ? L'humour, le baroque du dessin ne cachent-ils pas une vision très pessimiste, très désenchantée du monde ? L'épilogue qui, ultime surprise, lie notre monde à celui de Daar, suggère que nous vivons sur les ruines d'un monde fantastique abandonné par un dieu dénoiré.

Ces questions ne doivent toutefois pas nous faire boudier notre plaisir et nous empêcher de lire et relire ce morceau de bravoure de la BD européenne.

G.B.

PORTRAIT
OTOMO

KATSUHIRO OTOMO, MANGAKA
TALENTUEUX, S'ÉRIGE EN
ARCHITECTE DE LA FIN DU MONDE.
SON ŒUVRE MAJEURE *AKIRA*,
ANTICIPATION SOMBRE
ET DÉSESPÉRÉE, A OUVERT
LA VOIE DE LA CULTURE MANGA
EN FRANCE ET DANS LE MONDE.

L'ARCHITECTE DU CHAOS





Katsuhiro Otomo naît en 1954 au Japon dans la province rurale de Miyagi, à 400 kilomètres au Nord-Est de Tokyo. Dès l'école primaire il est marqué par l'ouvrage *Mangaka Nyumon* (comment faire de

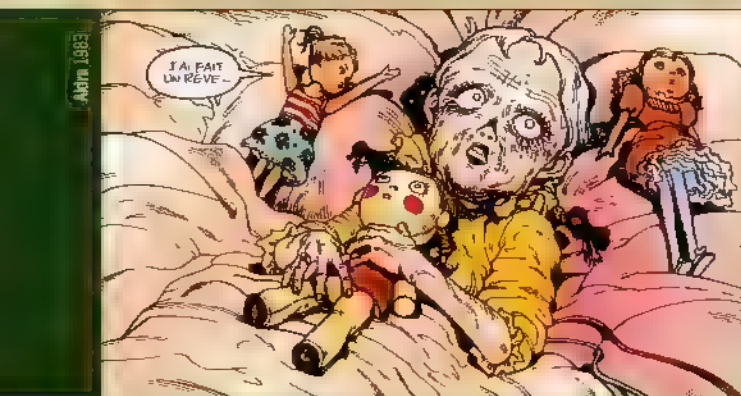
la bande-dessinée) de Shotaro Ishimon ; il fait ses études à l'université Sanjō où il se passionne pour le manga et les films américains ; en particulier *Bonnie and Clyde*, *Easy Rider* (future inspiration pour les motards d'Akira ?) et *Butch Cassidy et le Kid*. Ces films lui insufflent rêves de départ, rêve d'un « autre chose » qu'un quotidien morne et lassant. On retrouve l'influence de ce souffle libertaire dans ses œuvres réactionnaires, son propre désir de quitter cette vie pour s'en aller à travers les interrogations de Jetsuo, proposant dans *Akira* à Kaori de s'enfuir loin, très loin, n'importe où, mais ailleurs.

Pour l'heure, Otomo se laisse tenter par le 9^{ème} art, qui lui semble animé de cette étincelle de liberté à laquelle il aspire. Sorti de l'université, il s'installe à Tokyo pour publier en 1973 son premier manga *Jyu-sei*, une adaptation de la nouvelle *Mateo Falcone* de Prosper Mérimée. Otomo publie dans les années suivantes une succession d'histoires courtes de 20 à 30 pages dans le magazine *Action*, et se forge peu à peu un nom et une place dans l'univers manga

kas. Son style apporte renouveau dans l'unité de temps et d'ambiance, bien que ses histoires destinées à un plus large public restent obscures. Ces nouvelles seront publiées sous le recueil *Mémoires*, adapté à l'écran en 1996.

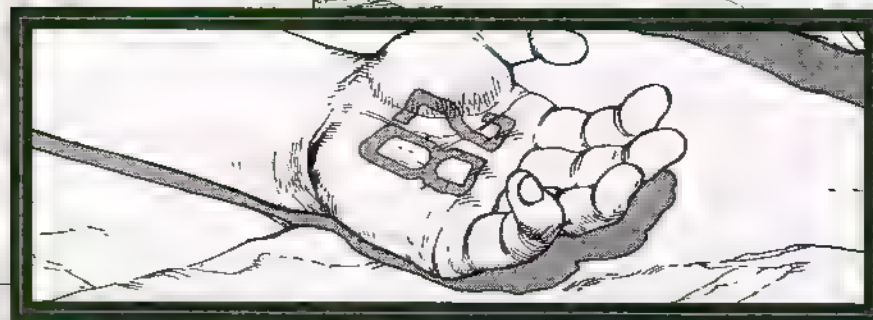
En 1979, l'auteur s'attaque à une œuvre plus longue, son premier récit de science-fiction, *Fireball*, qui relate l'histoire d'un adolescent aux prises avec un super-ordinateur

KATSUHIRO OTOMO LIVRE UNE VISION DÉSESPÉRÉE ET SANS CONCESSION D'UNE SOCIÉTÉ DÉCADENTE



AKIRA OTOMO

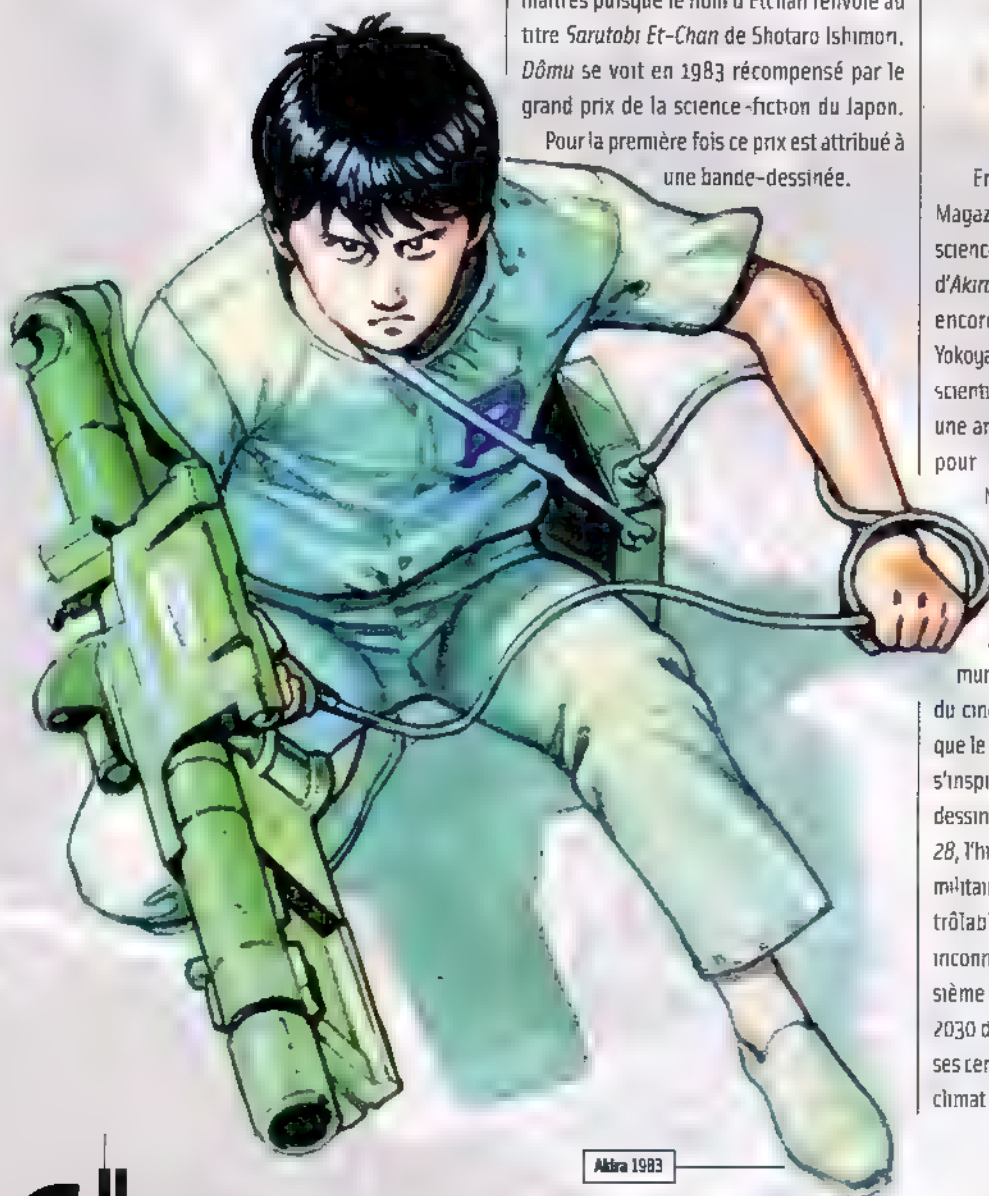
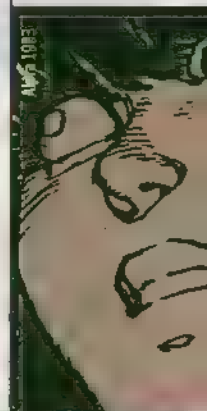
PORTRAIT OTOMO



Le nom de cet ordinateur, Atom, est un clin d'œil au manga *Tetsuwan Atom* (Astro le petit robot) de Osamu Tezuka. Bien qu'inachevé et publié à tirage limité, cette bande-dessinée augure les prémices des thèmes chers à Otomo : certes la science-fiction et l'action, plus spécifiquement les dangers des innovations technologiques.

En 1980, Katsuhiro Otomo rencontre son premier gros succès commercial avec *Dômu*, publié en France sous le nom *Rêves d'enfants* en 1991. L'intrigue policière classique, une enquête sur une série de suicides, bascule dans le fantastique et l'horreur : la lutte d'un vieillard infantile, Chô San et d'une enfant, Etchan, tous deux doués de pouvoirs paranormaux, atteint des sommets de violence. Otomo multiplie les hommages à ses maîtres puisque le nom d'Etchan renvoie au titre *Sarutobi Et-Chan* de Shotaro Ishimori. *Dômu* se voit en 1983 récompensé par le grand prix de la science-fiction du Japon.

Pour la première fois ce prix est attribué à une bande-dessinée.



En décembre de la même année, Young Magazine lui demande de créer une série de science-fiction et d'action. Le point de départ d'*Akira* est le manga *Tetsujin 28* (*Gigantor*, ou encore *Super Robot 28*) de Mitsuteru Yokoyama : dans cette série des années 60, les scientifiques Kaneda et Shikishima produisent une arme, le robot gigantesque Tetsu, in 28, pour l'Institut Japonais de la Sécurité Nationale. Nouvel hommage au clin d'œil, Katsuhiro Otomo reprend le nom de Kaneda pour son héros, et le numéro 28 qui identifie le mutant Akira. Le prénom même d'Akira, commun au Japon, est une référence au maître du cinéma japonais, Akira Kurosawa, tandis que le personnage et le graphisme du mutant s'inspire d'un petit ogre au visage triste du dessin animé *Saiyuki*. Sur la base de *Tetsujin 28*, l'histoire reprend le thème de la recherche militaire auquel est adjoint le caractère incontrôlable : en 1992, une bombe d'un type inconnu ravage Tokyo, déclenchant la troisième guerre mondiale. L'histoire se situe en 2030 dans un monde qui renaît peu à peu de ses cendres. Dans un Neo-Tokyo cyberpunk au climat politique et social branlant, Kaneda,

Akira 1983



Akira 1983



PORTRAIT
OTOMO

Tetsuo et leurs amis constituent une bande de jeunes orphelins motards et délinquants. Ils croisent bientôt le chemin de la belle Kay et de son soit-disant frère Rug, tous deux membres d'une cellule d'action anti-gouvernementale : Kay et Rug, manipulés par un politicien véreux, tentent de percer le secret d'Akira, projet de recherche militaire portant sur l'étude d'étranges enfants-vieillards dotés de pouvoirs psychiques. Enlevé et manipulé par l'armée, Tetsuo se révélera également être un mutant aux potentiel terrifiants, le numéro 41. Le jeune homme, grisé par son nouveau pouvoir, meurtri par un passé douloureux, devient rapidement incontrôlable. Il décide dans son inconscience de réveiller et défier Akira, le numéro 28. Avec un graphisme efficace et précis, un scénario ample et puissant, l'histoire

re et lutte des survivants sont les ingrédients explosifs qui se mêlent dans les quelques deux mille pages de la série. Outre une intrigue échevelée, Katsuhiro Otomo livre une vision désespérée et sans concession d'une société décadente à l'avenir incertain. *Akira* est

L'ŒUVRE D'OTOMO A CONTRIBUÉ DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE À L'ESSOR DU MANGA DANS LE MONDE ET EN FRANCE.

paraît sous forme de feuilletons pendant un an et demi. Intrigues politiques entre groupes résistants, politiciens véreux et militaires obstinés, religion et fanatisme, violence de la rue et lutte inter-gangs, duels fratricides entre Kaneda et Tetsuo, nouvelle apocalypse nucléaire

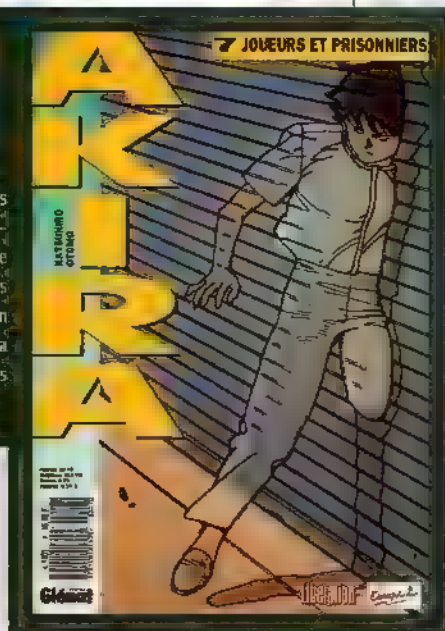
sans conteste à ce jour l'œuvre majeure de Katsuhiro Otomo : la bande dessinée devient rapidement, tant par son ampleur graphique que scénaristique, son souffle visionnaire, un succès planétaire. Les six volumes ont dans un premier temps été colonisés et publiés aux États-

Unis, puis progressivement traduits dans toutes les langues. À l'époque où le Club Dorothée diffuse des dessins animés pour enfants, *Akira* constitue donc l'une des premières œuvres de la culture manga destinée à un public plus mûr. Par son large succès, l'œuvre d'Otomo a contribué de manière significative à l'essor du manga dans le monde et en France. Le long métrage d'animation *Akira*, sorti en 1993 sera le premier manga en salle en France.

En 1990, Otomo écrit le scénario de *Mother Sarah*, série dessinée par Takumi Nagayasu. À la suite d'un conflit nucléaire, les survivants se sont réfugiés dans des stations orbitales. Le parti politique Europe préconise de faire dévier la Terre de son orbite afin de la rendre habitable à nouveau ; le parti Mother Earth s'y oppose. À la suite d'une explosion, les hommes sont contraints de retourner sur Terre, quelques années avant qu'elle ne redevenue habitable. Dans une géographie post-apocalyp-

AKIRA ARRIVE EN FRANCE EN 1991

Sous la forme de petits fascicules mensuels publiés par Glénat. Trente un numéros sortiront avant que l'éditeur n'interrompe cette publication au profit d'albums couleurs reliés et cartonnés, fidèles à la traduction américaine. Dix ans plus tard, Glénat éditera la traduction noir et blanc des six volumes originaux.

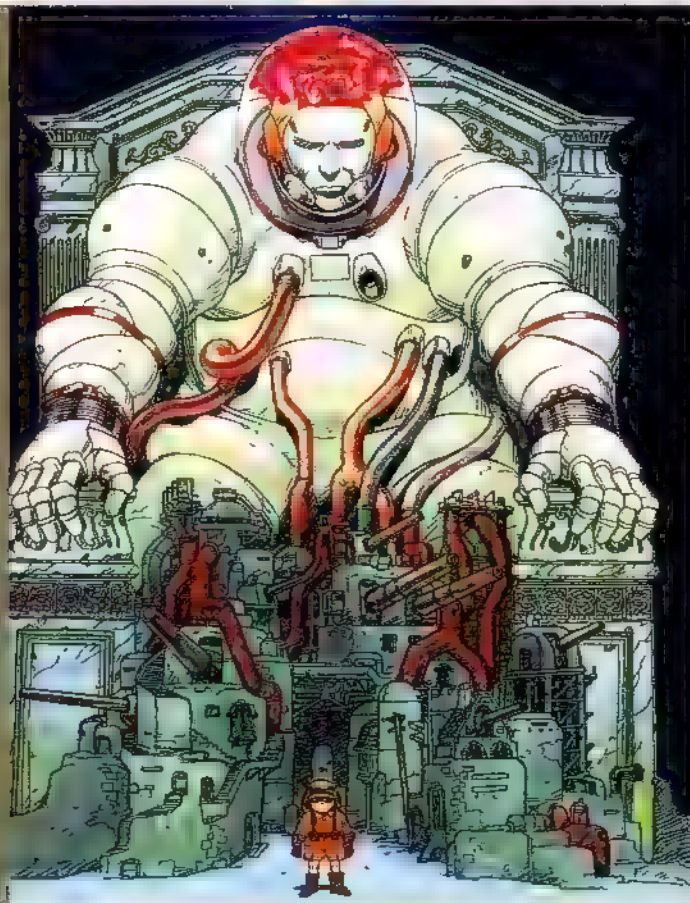


Portrait **Otomo**



tique, désertique ou glacée, et un climat de guerre civile, Sarah part à la recherche de ses trois enfants auxquels elle a été arrachée. Les huit tomes traduits et édités par Delcourt en 1996 rencontrent un bien moindre succès ; on retrouve les thèmes chers à Otomo, la guerre et ses ravages, mais l'intrigue est loin d'être aussi complexe et prenante que celle d'*Akira*.

En 1991, Otomo retente une expérience d'animation en écrivant le scénario du dessin-animé *Roujin Z* (Vieillard Z), réalisé par Hiroyuki Kitakubo. Devant le vieillissement de la population, le ministère de la santé finance un projet d'assistance aux personnes âgées : le robot Z-001. Takazawa, vieillard sénil et impotent est enlevé pour expérimenter



le Z-001. Sous couvert de recherche médicale, le robot est en fait un projet militaire doté d'intelligence artificielle qui devient incontrôlable. Otomo retrouve ici le thème qui lui est cher, dans un dessin-animé d'une réalisation bien plus modeste que celle d'*Akira*.

Otomo poursuit dans la voie de l'animation : après avoir adapté ses nouvelles à l'écran en 1996, il collabore avec le réalisateur Tarô Rin pour écrire le long métrage d'animation *Metropolis* qui n'est pas encore sorti en France.

Architecte de l'action

Le dessin de Katsuhiro Otomo est reconnaissable au premier coup d'œil. Les personnages sont le plus souvent juste suggérés : les visages sont rectangulaires ou au contraire arrondis, esquissés avec quelques traits, les yeux petits et ovales. Otomo économise son talent et utilise bien souvent des raccourcis : des personnages sans traits dans les plans larges et détaillés, des absences d'arrière-plans lorsqu'à l'inverse il s'attache à la description des visages : Otomo peut également détailler sur quelques planches avec soins les expressions, s'applique à retranscrire la peur, la panique ou la surprise.



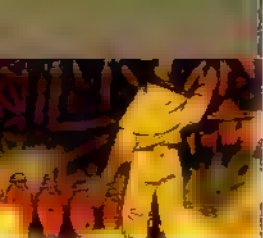
Le talent de Katsuhiro Otomo s'exprime particulièrement pour les décors : l'auteur a peu d'égal dans la retranscription minutieuse de l'architecture de la ville (Otomo a d'ailleurs collaboré avec François Schuiten en 1996 pour le long métrage *Memories*) ; chaque bâtiment, chaque fenêtre, chaque balcon est détaillé, les lignes sont rigoureusement parallèles dans leurs perspectives. Ainsi l'auteur livre des descriptions de Tokyo dans *Rêves d'enfants* et de Neo-Tokyo dans *Akira* saisissantes de réalisme. L'auteur s'explique : il désire que le lecteur croie à son histoire et la transpose dans le réel. Pour cela selon lui, le soin ne doit pas être porté sur les personnages, qui seront au bout de quelques pages reconnus et assimilés, éventuellement peu regardés, mais bien sur les décors et les arrière-plans qui sous-tendent l'univers de ses fictions. Le lecteur pénétrera d'autant plus dans l'histoire que le cadre sera proche de son monde. Et cela fonctionne ! L'œil du lecteur détaille la preuve de rendu architecturale, balaye les personnages ; suit les aventures d'Etchan poursuivant Chô-San à travers un complexe d'immeubles regorgeant de détails, sous des perspectives vertigineuses ; reste médusé devant des plans tour à tour panoramiques et rapprochés d'un Neo Tokyo ravagé



Rêves d'enfants 1979

La mise en page, l'agencement des dessins est parfaitement au service de la narration. Dans *Rêves d'enfants*, le découpage demeure rectangulaire et conventionnel durant l'enquête des meurtres inexplicables.





qués ; puis l'auteur enchaîne de larges plans double-pages spectaculaires qui soulignent le déchaînement des forces en présence. Idem pour l'explosion provoquée par Akira, dont l'énergie croît avec la taille des illustrations : des vues de scènes quotidiennes simultanées dans de petits dessins renforcent une nouvelle fois le réalisme de l'histoire, suivies d'explosions de bâtiments dans des dessins plus grands, pour finir par l'apocalypse s'abattant sur Neo-Tokyo dans une illustration double-pages. Dans *Akira*, Otomo innove dans le découpage : pour dessiner l'action, il n'hésite pas à tailler dans les rectangles, les dessins triangulaires suivent les motards penchés en virages. Les scènes de motos ont requis une attention particulière, puisque 130 pages y sont consacrées dans le premier tome : Otomo accentue la sensation de vitesse et de rythme en agencant plusieurs actions dans la même composition.

Un auteur cyberpunk politique

Otomo anticipe des avènements désespérés. En cela il rejoint la mouvance « cyberpunk », mêlant futurs technologiques et décadence gothique. Le monde d'*Akira* en 2030 n'est pas si différent du nôtre : l'auteur extrapole la taille des bâtiments gigantesque de Neo-Tokyo, l'avancée des recherches en armement : lasers portatifs, scooters volants, robots de défense militaires, ... Les évolutions techniques ne tendent pas à faire progresser le quotidien, mais bien la capacité guerrière. Le paysage politique est houleux,

GRAPHISTE DE GÉNIE, ARCHITECTE MINUTIEUX ET RÉALISATEUR INNOVANT, KATSUHIRO OTOMO N'AUROIT PAS RENCONTRÉ LE SUCCÈS QU'IL CONNAÎT S'IL N'AVAIT ACCOMPAGNÉ SON DESSIN D'HISTOIRES, DE THÈMES, DE PERSONNAGES DENSES ET PUISSANTS.

les gouvernants sont des vieillards se querellant sans cesse dans des réunions sans fin, loin des réalités de la rue. L'école est impuissante à inculquer une éducation à une jeunesse désabusée, délinquante et droguée ; le climat social est tendu, l'armée et la police omniprésentes jugulent avec peine les mouvements de protestation. Le dessin même témoigne de la fragilité ambiante : chaque bâtiment présente des fissures, l'univers clinquant de la nouvelle cité est prêt à s'effondrer.

Dans ces univers réalistes, autant de critiques d'une société décadente, Otomo introduit du fantastique avec des êtres dotés de pouvoirs psychiques : dès *Rêves d'enfants*, les personnages sont doués de télékinésie ; dans *Akira*, la gamme de pouvoirs s'étend : prémonition de l'avenir, vitesse et agilité accrues, mutations issues de la recherche scientifique. On retrouve ici le cœur de cible d'Otomo de la plupart de ses récits : la dangereuse tentation de la connaissance, détournée à des fins militaires. Dans *Mother Sarah*, la tentative de réhabilitation de la Terre est à l'origine de la guerre civile ; Le robot médical Z-001 de *Roujin Z* est un terrain d'expérimentation d'une arme dotée d'intelligence artificielle ; dans *Akira*, les mutations provoquées constituent une prise de contrôle de l'homme de sa propre évolution génétique, évolution accapa-

rée par les autorités militaires à la vue de la puissance de destruction engendrée. Les expériences échappent au contrôle de leurs créateurs, en évoluant de manière imprévue. L'intelligence du Z-001 se rebelle. Akira déchaîne une puissance inimaginable en provoquant un big-bang. Dans chaque cas, l'accent est mis sur l'irresponsabilité des créateurs peu soucieux des dangers de leurs créations, de leurs créatures, conduisant à une catastrophe la plupart du temps nucléaire : résurgence d'un traumatisme historique ?

Les images d'un Tetsuo ne maîtrisant plus son pouvoir et celles du Z-001 ingurgitant toute matière sont similaires : une croissance tentaculaire et organique non-maîtrisée, engloutissant la matière environnante. Otomo se démarque en cela du mouvement cyberpunk : il ne présente pas des machines ou des hommes mécanisés par la technologie, mais au contraire la technologie transmuée vers l'organique. Le Z-001 et le bras artificiel de Tetsuo adoptent la souplesse et l'adaptabilité du vivant. Ce point est visible à l'échelle macroscopique de la ville,



PORTRAIT **OTOMO**

les images des conduites et canalisations souterraines tiennent d'entrailles animales : l'inanimé tant vers la vie et non l'inverse

Enfin un avenir désespéré puisque la guerre civile, barbare des frères s'entre-déchirant, débouche systématiquement sur une apocalypse qui révèle l'inhumanité de l'homme : lutte élémentaire pour la survie, pulsion sauvage de destruction gratuite, acharnement sur les faibles. **Dans ce climat de chaos, rares sont ceux qui s'élèvent, animés du désir de reconstruire. Bien triste constat sur la nature de l'homme.**

Une pléthore de personnages à la croisée des âges

Outre par la richesse des intrigues et des thèmes, les histoires de Katsuhiro Otomo acquièrent en densité par la multitude des personnages : si le soin est attaché aux premiers rôles, l'auteur décrit également avec précision les seconds rôles et les figurants. On retrouve le souci primaire d'Otomo, déjà mentionné pour son trait : faire une œuvre réaliste. Discussions triviales de soldats de l'armée dans *Akira*, dialogues quotidiens de mères au square dans *Rêves d'enfants*, règlement de comptes entre personnages secondaires... Une somme de petits détails qui résulte en un foisonnement de personnalités diverses, ce qui tend à renforcer la cohérence de l'univers. Un univers non-manichéen, **chaque personnage a sa part d'ombres et de lumières** : dans *Akira*, Kaneda est un jeune loup fougueux et irrespectueux, Tetsuo, un rebelle destructeur, meurtri et plus à plaindre qu'à condamner ; les scientifiques sont motivés par un désir innocent de connaissance qui provoquera des catastrophes, le colonel est mu par la volonté sincère de protéger la popula-

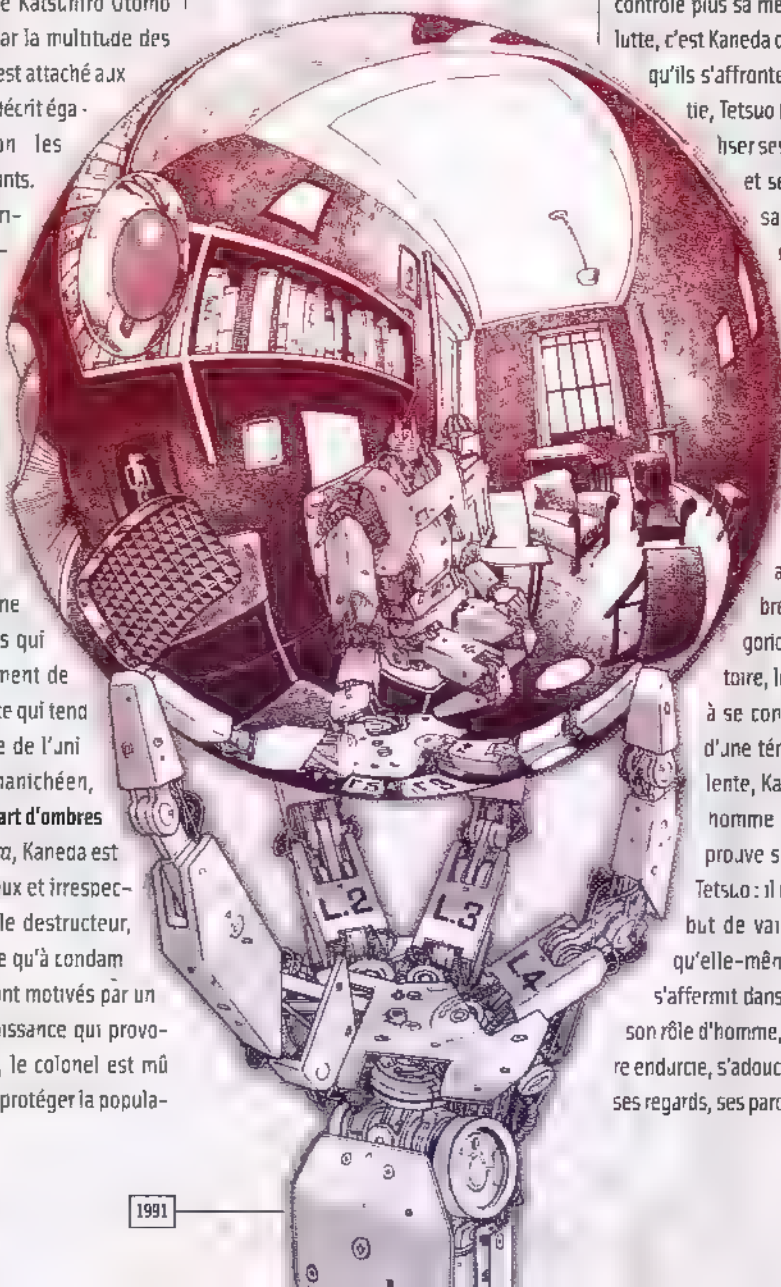
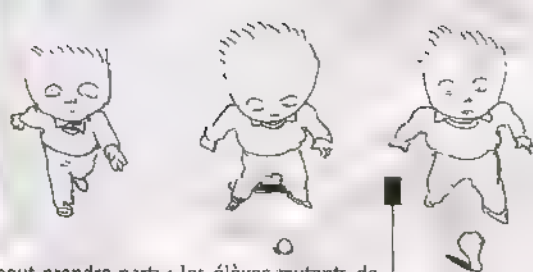
tion ; dans *Rêves d'enfants*, So-Chan ne veut que s'amuser. Chaque personnage agit avec une motivation cohérente et justifiée. Les affrontements sont issus de conflits d'intérêts, parfois de malentendus, et le lecteur ne

peut prendre parti : les élèves mutants de Lady Miyako s'opposant à l'armée et Kaneda sont abattus lorsqu'ils tentent de récupérer Akira, ils n'en restent pas moins des enfants innocents.

Sous une toile de lutte permanente, les personnages aux traits psychologiques presque caricaturaux s'étoffent et se nuancent. Kaneda, chef de bande dominateur, se livre un duel à mort avec Tetsuo, garçon introverti grisé par sa nouvelle puissance. Pourtant, malgré la violence déchaînée, le lecteur perçoit la fraternité qui unit jusqu'à la fin les deux hommes. La rage de Kaneda est due aux meurtres de ses amis, mais surtout au rejet de son amitié par un Tetsuo ingrat. Celui-ci est obnubilé par son « grand frère », et sa propre image auprès de lui : sous l'emprise de la drogue, il voit Kaneda le narguer ; lorsqu'il ne contrôle plus sa métamorphose, malgré leur lutte, c'est Kaneda qu'il appelle à l'aide ; lorsqu'ils s'affrontent dans la dernière partie, Tetsuo ne peut se résoudre à utiliser ses pouvoirs contre Kaneda,

et se contente de le projeter sans le blesser. Durant le même combat, Kaneda lui-même sauve Tetsuo du tir d'un satellite

Avec Kaneda et Kay, Otomo travaille également le sentiment amoureux. Le jeune macho tente d'abord de séduire maladroitement la belle ténébreuse qui le repousse catégoriquement. Au cours de l'histoire, les deux héros apprennent à se connaître et à s'apprécier : d'une témérité infantile et turbulente, Kaneda devient pour Kay un homme brave et passionné, qui prouve son amour en combattant Tetsuo : il risque la mort dans le seul but de vaincre leur ennemi avant qu'elle-même ne l'affronte. Kaneda s'affermir dans son rôle de leader, dans son rôle d'homme, tandis que Kay, guerrière endurcie, s'adoucît et laisse par ses ténues, ses regards, ses paroles, éclore sa féminité. La



AKIRA le film d'animation culte

Bien qu'ayant réalisé un court métrage de 16 minutes, Jigu-o-Warerani, Katsuhiro Otomo découvre réellement l'animation lorsque qu'en 1982, Rin Tarô lui propose de dessiner les personnages de Genma Tensei (Harmagedon). Otomo, auteur solitaire de bande-dessinées, découvre avec surprise le travail en équipe : la synergie des talents lui plaît, le fait de travailler et continuer à apprendre auprès d'autres artistes doués. Très vite, l'éditeur Kodansha lui propose de réaliser le film Akira, avant même que la fin de la série ne soit écrite. L'idée séduit l'auteur, dont la première tâche fut d'écrire la conclusion de son histoire. La fin du film était initialement prévue pour la série dessinée, mais selon Otomo, les personnages animés d'une vie propre en ont décidé autrement...

Le film Akira se voit alloué un budget d'un milliard de yens, soit deux à trois fois plus qu'un budget de projet similaire. La priorité de Katsuhiro Otomo est le rendu visuel, avant même l'animation. Le film est constitué de 2 212 plans, 160 000 celluloid ont été nécessaires. Les dessins utilisent 327 couleurs contrastées, des couleurs vives et chatoyantes pour Neo-Tokyo, des couleurs sombres et ternes pour les bas-fonds. D'autre part, le dessin a souvent recours à l'image de synthèse. Pour ren-

forcer le réalisme, l'auteur a utilisé de la pré-synchronisation : les voix des personnages ont été préalablement enregistrées, avant que les bouches des dessins ne soient animées ; ainsi les mouvements des lèvres coïncident avec les répliques et la performance des acteurs est améliorée.

Le résultat est un très beau film, mais très différent de la bande-dessinée. Le film n'est pas une transposition de la série, mais bien une œuvre distincte, reprenant tout juste les mêmes acteurs. Il était impossible de condenser en deux heures une saga de près de 2000 pages.

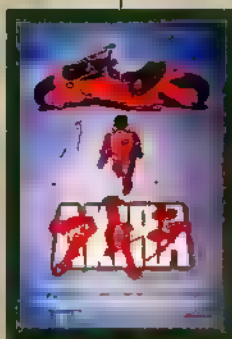
Du fait, un grand nombre de protagonistes ont disparu, le rôle d'autres a été ramené à une simple apparition (Lady Miyako, l'espion de l'armée) ; le scénario dense a été réduit à une peau de chagrin, une intrigue simple et linéaire : la lutte de Tetsuo parti réveiller Akira contre l'armée, lutte dans laquelle interfèrent Kaneda et ses amis. Les interrogations levées dans la bande-dessinée, l'origine des pouvoirs et d'Akira, les véritables mobiles des trois enfants-vieillards, demeurent ici sans réponse. Les personnes ayant lu le manga seront donc déçues par une extrême simplification, les

autres resteront perplexes devant un scénario obscur. En particulier la fin : Akira se réveille, Neo-Tokyo est emportée dans la tourmente. Un scientifique ne fera qu'une légère allusion au fait que le mutant déclenche (pourquoi ?) un big-bang. Les dernières images montrent des astres et

des galaxies, sur lesquelles Tetsuo prend la parole. La croissance de son pouvoir est tel qu'il serait devenu un univers ?

Les deux groupes seront cependant impressionnés par le spectacle pur des images, l'action et le rythme scandés sur une musique magnifique orchestrée par Genho Yamashiro. Le film Akira sort en 1988 en France : comparé à des classiques de science-

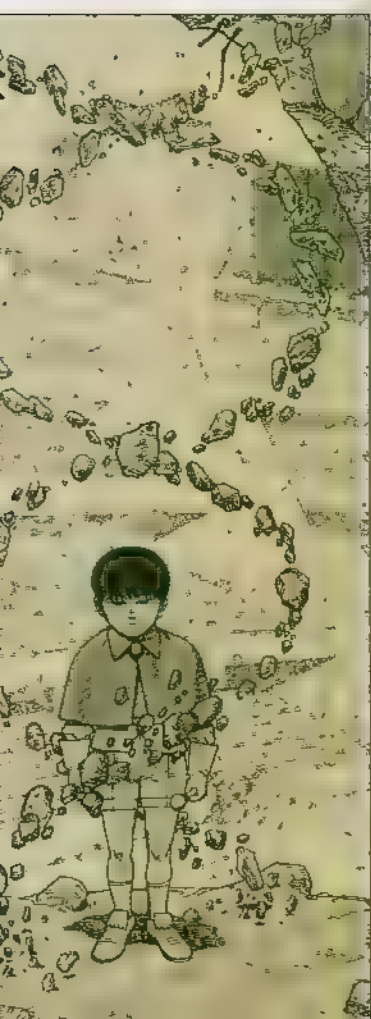
fiction comme Blade runner, la première janimation sur le grand écran connaît d'emblée un large succès auprès d'un public adolescent et adulte. Pour beaucoup, il restera le premier contact avec le manga et il ne fait aucun doute qu'il a largement contribué à l'essor du genre au niveau mondial.



Kaneda face au déluge

scène des retrouvailles après l'apocalypse témoigne de ce revirement : pas de déclaration ni de baiser ; tout dans les regards, les mouvements, indique que les deux adolescents ont mûri, qu'une relation plus affectueuse est née.

Dans toute son œuvre, Otomo effectue un chassé-croisé des âges : en premier lieu, le dessin échange physiquement des adolescents aux visages durs et des vieillards ridés aux corps d'enfants. Dans *Rêves d'enfants*, So-Chan rivalise d'espièglerie avec Etchan ; les trois mutants d'Akira sont des vieillards gardés en pouponnière ; Takazawa dans *Roujin Z* est un personnage totalement sénile. Par leurs actions, les héros adolescents d'Otomo révèlent leur maturité face à un monde adulte dépassé : gouvernements, militaires et scientifiques irresponsables déclenchent les pires calamités tandis que luttent les adolescents pour un monde meilleur. L'élève infirmière de *Roujin Z*, assistée par ses camarades, part à la rescousse de Takazawa, et n'hésite pas à s'opposer au gouvernement. De même dans *Akira*, Kaneda, Kay et leurs amis



PORTRAIT OTOMO



prennent l'action en main afin de lutter contre les manipulations des dirigeants qui conduisent à la destruction de la ville ; après le cataclysme, aidés de Lady Miyako, eux-seuls s'opposent efficacement à Tetsuo, en parallèle d'une armée américaine dépassée ; les enfants de *Mother Sarah* s'organisent en ville et rejettent le monde adulte responsable des apocalypses passées. Katsuhiro Otomo nommera explicitement « la force de la jeunesse », auquel le monde adulte doit céder la place. Après la destruction de Neo-Tokyo, les trois vieillards mutants demeurent le seul témoignage du passé ; ils disparaîtront dans la tourmente, se sacrifiant pour emporter Akira et Tetsuo déchaînés. De même, le colonel, enfin réconcilié avec Kaneda, déclinera l'offre lorsque le garçon lui proposera de rejoindre sa nouvelle bande. Le message est clair, place aux jeunes. L'auteur critique-t-il un Japon vieillissant ou simplement cible-t-il un public adolescent ?

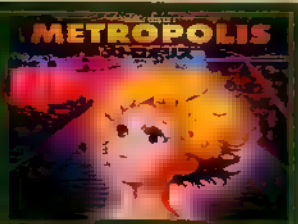
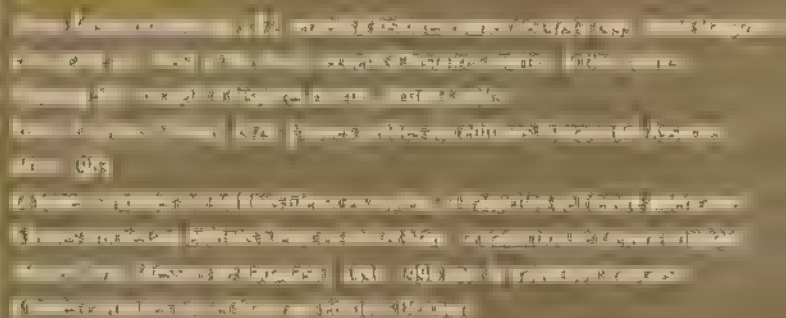
Et maintenant ?



Le décalage entre le talent artistique d'Otomo et ses observations réalistes constitue la force motrice de son œuvre. Au fur et à mesure de l'évolution de son style, il sépare de plus en plus le pouvoir d'expression des illustrations et la narration pure, ce qui l'amène à travailler à présent aussi bien comme illustrateur que comme scénariste. Il poursuit également dans la voie de l'animation puisqu'en 2001, sous la direction de Taro Rin il écrit et s'inspire de l'œuvre de Tezuka le long métrage *Metropolis*, encore inédit en France



œuvres majeures



CHAQUE BÂTIMENT
PRÉSENTE DES FISSURES
L'UNIVERS CLINQUANT
EST PRÊT À S'EFFONDRE



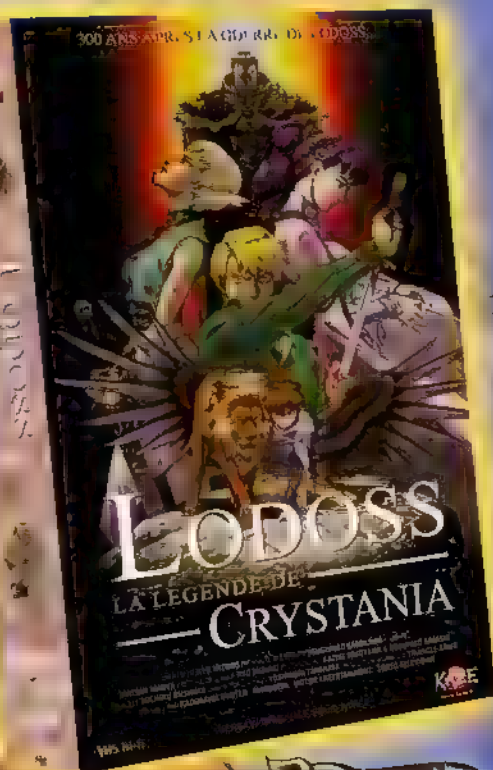
300 ANS APRES LA GUERRE DE LODOSS, PIROTESS POURRA-T-ELLE
VAINCRE LA MALEDICTION D'ASHRAM ?

LODOSS

LA LEGENDE DE

CRYSTANIA

LE FILM QUI INAUGURE
UN NOUVEAU CHAPITRE
DE LA SÉRIE



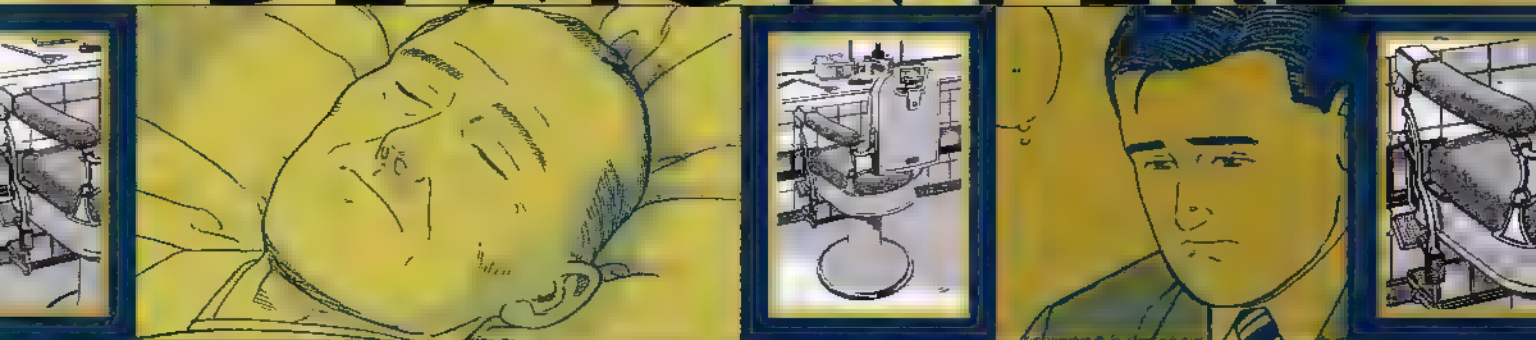
DEJA DISPONIBLE

KAZE
www.kaze.fr

JE MARCHAI DANS LES RUES TRANQUILLES QUI ME RAPPELAIENT TANT DE SOUVENIRS. ENTRE LES NOUVEAUX BULIDINGS, IL RESTAIT DES RANGÉES DE MAISONS QUI M'ÉTAIENT FAMILIÈRES. EN CONTEMPLANT LE PANDRAMA DE LA VILLE, ASSIS SUR UN BANC DU CHÂTEAU EN RUINE, IL ME PARAÎSSAIT ÉTRANGE DE ME TROUVER MAINTENANT À CET ENDROIT. DIVERSES PENSÉES QUE J'AVAIS OUBLIÉES M'ASSAILLAIENT. C'EST ICI QUE J'AVAIS FAIT MES PREMIERS PAS. JE N'AURAIS JAMAIS CRU QUE L'AMBIANCE AGRÉABLE DE MA VILLE NATALE PUISSE M'APPORTER TANT DE CALME. "

JIRO TANIGUCHI

LE JOURNAL DE MON PÈRE



Un portrait de famille aux traits et couleurs simples à la manière des photos d'autrefois comme couverture. On pourrait presque croire à un raté, tant on est loin des standards actuels où l'image choc tend à monopoliser la place comme elle l'a déjà fait dans d'autres médias. Pourtant l'indice est flagrant, il est là comme une invitation à la différence, il ne reste au lecteur qu'à le suivre et à y découvrir une singulière histoire.

ET IL Y AVAIT CE LONG TUNNEL NOIR

Nous y voilà, bouquin ouvert, la première surprise passée nous découvrons un dessin simple et dépourvu de couleurs, typique d'un manga ; néanmoins les ressemblances s'arrêtent là. La simplicité apparente du dessin cache un grand souci du détail, qui de par leur clarté rendent les scènes non seulement réalistes, mais aussi extrêmement dynamiques. L'auteur semble d'emblée déterminé à nous faire ressentir que l'histoire qui va suivre est empreinte d'un parfum de vérité. Une histoire comme nous pourrions en vivre tous : une tranche de vie.



Celle-ci commence par un souvenir, un homme se souvient d'un agréable moment de son enfance, alors qu'il apprend par téléphone la mort de son père. C'est le point de départ de notre récit et le début d'un long voyage. Un des plus extraordinaires que l'Homme puisse accomplir, non seulement un voyage physique, mais aussi temporel et intérieur. En effet cette nouvelle, qui ne semble pas l'affecter outre mesure, va le ramener dans sa ville natale qu'il n'a pas revue depuis une quinzaine d'années. Et cela sans gaieté de cœur. C'est en cédant aux instances de sa femme qu'il se décidera à partir. Là-bas, aux obsèques de son père, il va non seulement revoir sa famille, mais aussi ce père qu'il a tant détesté et dont il s'est éloigné sans vraiment en connaître les raisons.

Après ce premier voyage physique vers sa ville natale commencera le second, vers le passé celui-là. Mais c'est bien malgré lui que Yoichi (notre homme) sera entraîné dans ce second voyage par les différents membres de sa famille. Et en particulier par son oncle, un imposant

personnage qui semble avoir pris la place du père dans le cœur de Yoichi. C'est ainsi, en écoutant diverses personnes évoquer le souvenir de son père à différents stades de sa vie, que Yoichi apprendra à connaître, si ce n'est comprendre, ce père qu'il avait écarté. Il en viendra à entreprendre son dernier voyage où il est seul à pouvoir se rendre, à savoir en lui-même. Celui qui lui permettra peut-être de trouver sa paix intérieure...



MAIS AU BOUT ÉTAIT LA LUMIÈRE : C'ÉTAIT MA VIE

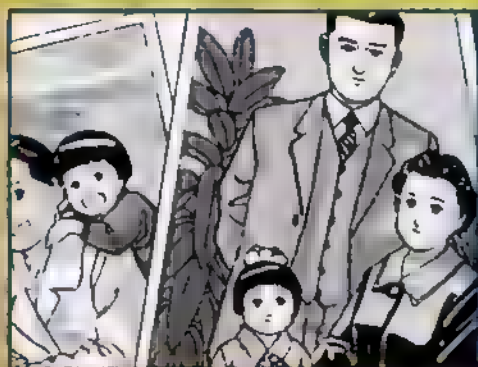
Une histoire à part, rare, d'autant plus qu'elle utilise un média dans lequel on est peu habitué à rencontrer ce type de sujet, habituellement réservé aux livres et au cinéma. Le mode même de narration choisi, le recueil, font de cette BD un objet incontournable. En effet il révèle une thématique encore inexplorée par ce média (*Le Journal de mon père* est publié en 1995, à cette époque ce genre de récit est encore marginal), il montre à quel point le dessin et l'écriture sont capables de se marier pour exprimer des idées et de rendre des sentiments extrêmement abstraits très palpables.



Mais son intérêt ne s'arrête pas là. Taniguchi aborde avec une extrême pudeur et une grande sensibilité, le délicat sujet de la perte de ses racines pour l'homme. Un mal très actuel, où l'individu prend souvent le pas sur le collectif. A tel point qu'il arrive à certains de se réveiller un jour et de s'apercevoir qu'à force d'avancer sans se soucier du reste, ils se retrouvent perdus et parfois bien seuls. Alors pour remédier à cela, il est, parfois, nécessaire de revenir sur ses pas, afin de retrouver les autres, ceux qu'on a laissés derrière à force d'avancer et de ne vivre que pour soi. Car sans les autres il n'y a point de repère. Et sans repère il est très difficile de se définir soi-même et donc d'exister vraiment. C'est cette quête des origines que Yoichi va vivre bien malgré lui en revenant dans sa ville natale, où à travers l'histoire de son père il saura retracer son enfance.



Et comprendre une partie de lui-même, une époque, que si l'on en croit nos amis Freudiens est déterminante dans nos vies d'adultes. En réalisant ce cheminement à travers sa jeunesse, Yoichi apprendra à comprendre pourquoi il en est venu à partir et à ne jamais revenir dans cette ville. Et alors qu'il s'en voulait totalement libéré, il comprendra que sans elle il n'était pas tout à fait lui. Elle faisait et fait partie de lui, et bon gré



mal gré il se devait de composer avec elle. Non pour les autres, mais pour lui. Pour se retrouver et se construire.

Nos origines, notre enfance, nos racines. C'est de ce cela que cette histoire traite, en d'autres mots de nous-mêmes. Chacun y retrouvera un petit quelque chose de soi. Dans ces conditions comment passer à côté du *Journal de mon Père*, sans y laisser au moins un peu de notre temps pour partir à la découverte (ou redécouverte) de notre vie.



LES COMICS NOIRS DE BENDIS

LE POLAR. UN GENRE QUI SIED MAL AUX COMICS, PAS DE COLLANT, PAS DE SUPER POUVOIR. TRÈS LOIN AUSSI DES RÉCITS INTIMISTES, DE CES REFLETS AU SCALPEL DE LA SOCIÉTÉ AMÉRICAINE QUE PROPOSENT AUJOURD'HUI LES AUTEURS INDÉPENDANTS : CLOWES, TOMINE, COOPER, BURNS... POURTANT L'ENQUÊTE, LE MYSTÈRE SONT DES ÉLÉMENTS QU'ON RETROUVE PARTOUT DANS LA BANDE DESSINÉE. OÙ SONT DONC LES *BIG SLEEP* OU *USUAL SUSPECTS* QUI ONT TANT MARQUÉ LE CINÉMA ? QUELQUES PERLES, CERTES : *CHANDLER* DE STERANKO, *WHITEOUT* DE GREG RUCKA, MAIS DEPUIS LES ANNÉES 30 ET *DICK TRACY*, LES PULP MAGAZINES ET LES PREMIERS *SHADOW*, LA PRODUCTION EST RESTÉE MARGINALE. ARRIVE ALORS BRIAN MICHAEL BENDIS.



UN PAVÉ DANS LA MARE

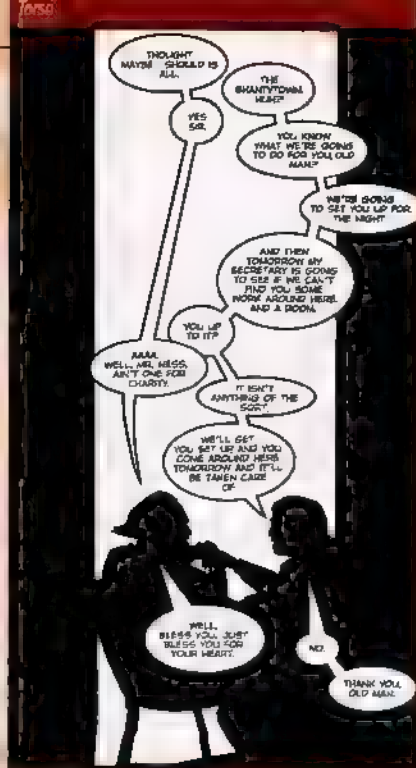
Bendis : un pavé dans la mare, noire. Remarqué sur ses longues histoires *Jinx*, puis *Torso*, véritables romans (noirs eux aussi), il accède aux devants de la scène en débarquant chez Marvel sur un titre phare de l'éditeur : *Daredevil*. Le succès ne se fait pas attendre et Marvel a tôt fait de lui confier son projet révolutionnaire *Ultimate Spiderman*, la renaissance pure et simple de cette icône américaine.

Pour Bendis, c'est aussitôt la gloire, mais il ne va pas pour autant s'arrêter là. Sa série chez Image, *Powers* connaît un succès retentissant. C'est le mélange des genres : les flics chez les super-héros. Et puis enfin *Alias*, une BD adulte, sur la couverture on peut lire « Parental Advisory EXPLICIT Content », les méandres de la vie d'une super-héroïne qui a raccroché et qui est avant tout une femme. Chez Marvel en plus ! La révolution est en marche, Bendis est dans la place !



SORTIR DU BOCAL

Brian Michael Bendis s'est forgé sa réputation à la force des mots, un scénariste qui enchaîne les oeuvres de fiction comme peu ont su le faire avant lui. Il apporte à ses récits cette touche personnelle qui rend crédible chacun de ses personnages, mais au lieu de partir vers l'autobiographie et les dessous de notre vie quotidienne, il incorpore à des histoires imaginaires des éléments profondément humains. Il en ressort des BD denses et fortes qui nous collent à la peau, des héros légèrement décalés, à la fois si proches et si loin de nous qu'ils nous font rêver.



voulu d'armes et la seule qu'il porte lui a été offerte par sa petite amie. Elle est la première à sombrer dans la spirale de la violence. Les petites arnaques quotidiennes ne lui suffisent plus. Elle veut sa part du gâteau, jouer dans la cours des grands. Alors elle se sépare de Goldfish et quand elle apprend qu'elle est enceinte, elle le fait définitivement éloigner de la ville. Il revient dix ans après pour récupérer son môme et se venger.

Il y a quelques choses d'impitoyable et presque de sadique dans *Goldfish*, comme si l'auteur, pour les rendre encore plus présents dans l'esprit du lecteur, poussait ses personnages à bout, jusqu'à leur point de rupture. Qu'ils en aient après l'argent, le respect ou le pouvoir, ce qu'ils recherchent le plus est ce

LES DIALOGUES : DES MILLIERS DE PETITES BULLES QUI VIENNENT CREVER A LA SURFACE DES CASES.

Mais revenons au début. En 1993, quand Bendis sort de l'école (le Cleveland Institute of Art), il dessine *Parts of a whole* qui lui permet de se lancer dans la BD et d'entrer chez Caliber (un petit éditeur indépendant). Il y rencontre ceux avec qui il travaillera plus tard. David Mack, Marc Andreyko, Mike Oeming, mais pour l'instant c'est lui qui tient le crayon. Il enchaîne ensuite avec *Fire*, l'histoire d'un étudiant paumé, pris au piège dans une affaire d'espionnage. Bendis est encore loin de ses préoccupations. Alors il se rassemble et de sa fascination pour les « grifters » ou « conman » (escroc, arnaqueur) naît *Goldfish*.

D'emblée on est plongé dans l'expectative. Des voix semblent surgir de partout, des milliers de petites bulles qui viennent crever à la surface des cases. Qui parle ? Ça va trop vite, Bendis piège son lecteur, c'est lui qui manipule les cartes. Il en donne trop sans en

dire assez. Alors on dévore les pages : qui est ce David Gold ? Il n'a pas remis les pieds à Cleveland depuis dix ans, mais personne ne l'a oublié, ni lui, ni son surnom : Goldfish. L'action enfin, violente et froide, finit par nous aspirer dans ce tourbillon noir. En attendant que les corps remontent. *Goldfish*, Lauren, Visa, Max, Adam, Wednesday, tous sont gagnés par la même fièvre : le crime. Et le crime paie, « Crime does pay » affichent les publicités qui annoncent la sortie du comics. Les personnages de Bendis sont tous des escrocs ou des salops et les rares innocents valent à la fin. L'innocence, elle, ne rapporte rien.

Par petites touches, l'auteur vient compléter ses portraits. On navigue aussi bien dans la tête des personnages que dans les rues de Cleveland. Mais l'action n'en finit pas d'avancer, inexorable et l'histoire s'achemine vers sa conclusion : un chaos indescriptible et mortel, un bain de sang dans une salle pleine à craquer.

Pourtant, au départ, *Goldfish* n'était qu'un arnaqueur à la petite semaine, vivant de maigres combines dans la rue. Il n'a jamais

qui leur échappe le plus : l'amour. Ils ont tous ce même besoin d'appartenir et de se faire accepter. Les personnages de Bendis sont des hommes et des femmes imparfaits, vulnérables et, au fond, assez attachants. Et cette violence à laquelle ils prennent part et qui les dépasse n'en est que plus dure à accepter.



Les personnages passent par toutes les nuances du gris dans cette BD en noir et blanc. Et pourtant, quand un de ses amis vient lui dire qu'ici tout n'est pas ou noir ou blanc, *Goldfish* ne peut s'empêcher de répondre « It sure feels like black & white. » (Tout a pourtant l'air ou blanc ou noir), revendiquant du même coup son statut de héros en deux dimensions, de personnage de bande dessinée et sa façon d'agir : « la



hardiesse a du génie », une simple phrase de Goethe inscrite sur le mur des toilettes.

Dans la BD, le noir et blanc laisse aussi sa place à des gris, à des mélanges de trames, à des photos, à des pleines pages de texte, des passages simplement dialogués, comme cette superbe scène dans le centre commercial quand les deux amants se retrouvent. On a l'impression de revivre ces scènes de ruptures, ces petites phrases qu'on se jette à la gueule dans ces moments douloureux. Une des grandes forces de Bendis est justement de coller à la réalité, de rendre crédible chacun de ses personnages. Comme dans les films de Scorsese, chacune de ses BD a quelque chose de personnel, des moments vécus, des petites anecdotes qui ressortent sous une forme ou une autre et traite des thèmes qui lui sont chers. Bendis est fasciné par ce que les gens font de leur vie quand ils oublient ce qu'ils avaient prévu de devenir, cette illusion qui les perd et l'introspection qu'elle entraîne.

Goldfish n'est certainement pas l'œuvre la plus aboutie de Bendis, son dessin est encore hésitant, sa narration un peu outrée et l'histoire un peu facile. Mais on y trouve l'enthousiasme et la sincérité des œuvres qui tiennent à l'auteur. En cela et aussi parce que qu'on sent frémir toutes les qualités de Bendis : la richesse de ses personnages, un sens du dialogue incroyable et une mise en scène d'une efficacité redoutable, *Goldfish* mérite à coup sûr le temps qu'on va prendre à parcourir ce long roman noir.

AMOUR ET BILLETS DE \$20

Ca y est, Bendis commence à faire parler de lui et sa nouvelle série, *Jinx*, commence à attirer les curieux. On y retrouve *Goldfish* affublé d'un drôle de comparse Colombia, à travers lequel l'auteur prend un malin plaisir à se pasticher. Une fois encore on se laisse emporter par les mots et l'action. Colombia est une espèce d'excité, impulsif et violent, qui à la moindre occasion va

sonnages réagit différemment selon la personne qui se trouve en face de lui. Comme dans la vie de tous les jours, ils ne portent pas d'étiquette. *Jinx* est une femme qui doit agir

DEUX SOLUTIONS POUR CES PERSONNAGES QUI N'ARRIVENT PAS A FAIRE FACE A LEUR PASSE : LA REVANCHE OU LA NOYADE.



essayer de se débarrasser de son acolyte. Gold, lui, tombe amoureux d'une jeune femme, *Jinx*, aperçue dans un bar. Elle est chasseur de primes et lui un escroc...

Un soir, alors que Colombia s'amuse à défoncer la tête de *Goldfish* dans un terrain vague, une voiture vient finir sa course près d'eux. A l'intérieur deux macchabés, enfin encore assez vivants pour donner un nom à Colombia, un nom qui mène à 3 millions de dollars. Le seul problème est qu'ils donnent à *Goldfish*, qui agonise par terre alors que Colombia est en train de hurler de joie, l'autre bout du puzzle : le lieu où le magot est planqué. Bienvenue dans *Jinx*, il vous reste encore 400 pages.

Ce qui marque dans *Jinx* c'est l'extraordinaire habilité de Bendis à créer des personnages réels, crédibles et pas de simples héros à une dimension. Chacun de ses per-

comme un mec mais qui se déteste dans ce rôle-là. On ressent tout son mépris pour elle-même dans les dialogues et les dessins de Bendis. Les fêlures des personnages sont à leur surface et l'auteur s'y engouffre pour nous remonter ce qu'ils ont à l'intérieur. *Jinx* est l'histoire de ces personnages torturés qui n'arrivent pas à faire face à leur passé et qui, petit à petit, dans la rencontre avec l'autre réussiront à le confronter. A vingt ans, ils se sont engagés sur une voie : « Je vais devenir ça. » et à trente ans, le bilan, la désillusion. Puis pour certains la revanche... ou la noyade.

Dans ce polar déjanté et redoutable, Bendis glisse ses personnages paumés qui font tout pour s'en sortir. Contrairement à *Goldfish*, l'intrigue est plus fine, plus complexe. Il n'y a pas réelle-



ment de bons ou de mauvais, chaque personnage est à la recherche de quelque chose et prêt à tout pour atteindre son but : l'argent, l'amour, le pouvoir, la paix avec soi-même. Au milieu de l'action, qui ferait décoller les rétines à tous les amateurs du genre, chaque personnage a droit à sa petite histoire. Encore une fois, c'est dans un centre commercial que Bendis joue l'une de ses plus belles scènes, un ballet de personnages. On est plongé dans leur petite conversation, leurs petits problèmes, leurs interrogations métaphysiques (une scène désopilante où un homme de main essaie d'expliquer à une armoire à glace que la vie c'est comme les feux rouges : parfois ils sont oranges...). Une dizaine de tête-à-tête interrompus par ce fou



Torso

LE COMIX DANS LE MIXER

Les histoires de Bendis mêlent habilement tous les genres : le polar, le film noir, l'action, l'humour. On lui a d'ailleurs souvent reproché sa trop grande influence cinématographique : de ses dialogues hachés et percutants à l'utilisation de modèles pour ses personnages, de ses gros plans dramatiques à son montage en plans-séquences. Mais pouvait-on s'attendre à autre chose de quelqu'un qui, à treize ans, a redessiné chaque séquence des *Aventuriers de l'Arche Perdue* en faisant pause sur son magnétoscope ?



Mais *Jinx*, tout comme *Goldfish*, *Torso* et ses autres histoires, est avant de tout une BD. Bendis est un auteur de bande dessinée et un sacrément doué en plus. Il va chercher chez tous les maîtres du genre : Steranko, Chauvin, Miller, tous ceux qui avant lui ont dynamisé le comics de super-héros et révolutionner la narration. On y trouve ce même rythme que dans les mangas où l'auteur prend le temps et le nombre de pages nécessaires à décrire son action, sa scène, exposer les sentiments de ses personnages. L'ellipse prend une véritable fonction narrative et ne devient plus une nécessité du média comme dans les albums européens d'aujourd'hui.

Dans une interview Bendis s'explique de toutes ses influences croisées. « La BD est un art bâtard. Comme le rock'n'roll, ce n'est pas une chose unifiée. » Et de citer Sting : « quand le rock se régurgite lui-même, il meurt. Quand il se mélange à autre chose, du jazz par exemple, il prospère. » La BD c'est la même chose. « Ce n'est ni du dessin, ni du scénario, ni de la poésie ou de la photographie, et pas de la peinture. C'est toutes ces choses et plus, mélangées ensemble. » Et d'avouer : « alors quand je me mets à travailler, j'arrête de lire des comics pour ne plus être influencé, et je regarde autre part. »

furieux de Colombia qui se jette du deuxième étage en plein milieu du mall. Des couples se font et se défont, d'autres se rencontrent, se découvrent, mais l'action, elle ne s'arrête jamais et entraîne les personnages avec elle.

AUTOPSIE URBAINE

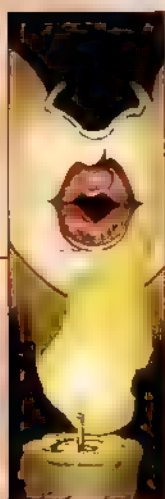
Le public réagit, ce nouveau genre lui plaît. Quand sort *Torso*, Bendis, qui cette fois partage le crayon avec Marc Andreyko, a déjà gagné un bon nombre de lecteurs à sa cause. Ce nouveau roman noir et blanc ressuscite le passé de Cleveland (toujours cette ville) et pas le plus reluisant : l'arrivée d'Eliot Ness et l'apparition du premier serial killer de l'histoire américaine : Torso



Eliot Ness (celui-là même qui envoya Al Capone en prison) y débarque en 1938 pour reprendre en main le département de justice en pleine déliquescence. C'est aussi l'occasion pour lui de tenter sa chance au poste de maire et de se lancer dans la politique. Loin de l'image habituelle du héros américain, Bendis nous donne à voir un être humain face à ses contradictions, déchiré par ses convictions, partagé entre son sens du devoir et son ambition, incapable de concilier vie personnelle et vie professionnelle. Occupé à lutter contre la corruption et les trafics d'alcools, Ness n'avait certainement pas besoin de voir débarquer dans sa ville le tronc d'un homme sauvagement découpé. Et ce qui a commencé comme un fait divers sanglant va vite prendre des proportions démesurées lorsque d'autres morceaux de corps atrocement mutilés seront retrouvés disséminés aux quatre coins de la cité.

Eliot Ness, sa femme, les détectives Myrto et Simon qui ont écopé du dossier, le légiste, le maire, les journalistes, le tueur, tous se télescoperont au cœur de cette histoire et aucun d'entre eux ne sortira indemne. Comme à son habitude, Bendis mêle la vie privée de ses personnages à l'intrigue elle-même. L'Histoire et la politique se superposent également à tous ces événements. Point d'orgue du récit : l'incendie des bidonvilles de Cleveland. Décidé par Ness lui-même, dans l'espoir de détruire le terrain de chasse du tueur, il ne va se solder que par la mort et l'emprisonnement de ses habitants. Et cela l'opinion ne lui pardonnera jamais, marquant du même coup la fin de ses ambitions politiques. Ce mélange composite est à l'image de l'album lui-même : les dessins, les photos, les trames et les articles de journaux se mélangent au gré des pages. Un objet hybride, quelque part entre le documentaire et le roman noir, le cours d'histoire et la tragédie.

PORTRAIT BENDIS



CAFÉ, DOONUTS ET COMMISSARIAT

Torso vaudra à Bendis un joli succès critique et lui servira de tremplin dans le monde du comics. Il va ainsi se voir proposer de créer une série policière ayant comme personnages principaux Sam & Twitch, les deux policiers qui servaient de faire-valoir au *Spawn*, le héros de Todd McFarlane.

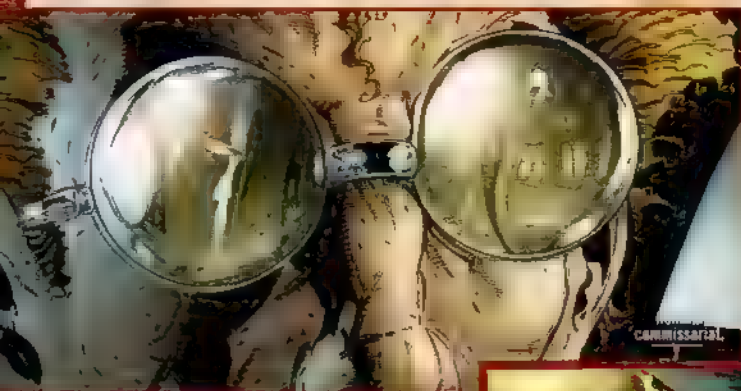
Décidément les commissariats chez Bendis servent plus à abriter les ordures et les truands qu'à les enfermer. Et quand des tueurs

pétents, loin de là Lessivés par leur dernière enquête et leurs déboires antérieurs, les deux détectives n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes, amorphes et démotivés. Mais cette fois-ci, à part eux, il n'y a plus personne pour sauver New York du chaos. Alors...

Entre *New York Police Blues* et *Serpico*, *Sam & Twitch* est une série pleine d'humour, aux personnages attachants, pathétiques mais tellement humains. Les deux détectives ont quelque chose de Laurel et Hardy, mais la série ne tombe jamais dans le burlesque. Les thèmes abordés sont souvent graves et l'atmosphère de la ville pesante. Les deux personnages apparaissent un peu comme un remède au mal de vivre ambiant et on se surprend à trembler pour eux. Qu'ils prennent des balles, des baffes sentimentales ou morales, on reste toujours à leurs côtés à attendre le moment de répit qu'ils méritent. Ce sont encore les dialogues et les situations que Bendis met en scène qui nous rapprochent d'eux. On a l'impression d'écouter des amis nous raconter leur boulot de fou. Ce sentiment de réel, de vécu, omniprésent chez l'auteur, ces petites anecdotes qui viennent étoffer un récit dense et violent, se trouvent renforcés par les dessins d'Angel Medina puis d'Alberto Ponticelli qui ne cessent de montrer une ville grouillante de vie, des scènes de foules pleines d'anonymes qui parfois sont aspirés malgré eux dans une spirale de violence.

Et Bendis sait rester fidèle. Si *Jinx* et *Sam & Twitch* lui ont permis de faire son entrée par la grande porte dans le monde du comics, il ne les abandonnera pas pour autant, allant même jusqu'à faire rencontrer les deux inspecteurs new yorkais et

L'ENFER, LE PARADIS : TOUS DES POURRIS.

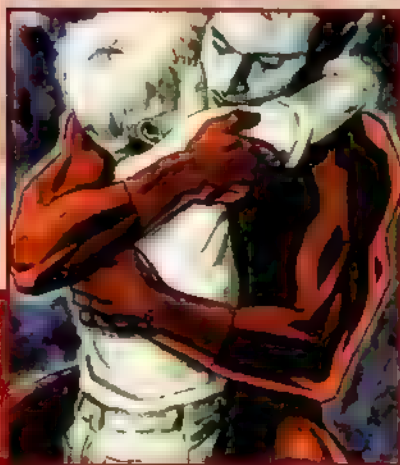


immortels au don d'ubiquité se mettent à dézinguer une à une les grandes familles de la pègre et tentent de prendre le contrôle de la grosse pomme, il faut bien que quelqu'un porte le chapeau. Alors autant que ce soient deux types qui refusent de bouffer au même râtelier que les autres, deux types bourrus, incompetents, sans ami et sans soutien. Mettez qu'en plus le FBI vienne mener son enquête en s'infiltrant parmi les pourris et vous comprendrez que les inspecteurs Sam Burke et Twitch Williams vont se retrouver abandonnés et perdus dans une intrigue qui les dépasse complètement. Seulement, nos deux détectives ne sont pas incom-





la jeune femme. Il s'offre également un passage sur le personnage de McFarlane lui-même, Spawn. *Hellspawn* est une série au ton plus grave. Bendis nous dépeint un monde urbain au bord du désespoir. L'auteur passe au crible les travers de la société : les psys, les certitudes désabusées d'une jeunesse abandonnée et celles hypocrites des télé-évangélistes. Les médias, la télé, la course à l'audience qui les poussent à inviter les provocateurs les plus odieux et pervers, tout y passe. Les démons qui torturent dans les parcs et les anges qui ne font pas mieux. La Terre leur sert de champs de bataille et ils ne soucient guère du sort des humains. Au milieu, un envoyé de l'enfer, Hellspawn, tente de rendre justice.



Les pages d'Ashley Wood sont superbes et transcrivent parfaitement cette ambiance sombre, désespérée et parfois confuse. Les dialogues des personnages n'arrêtent pas de se croiser, d'abord ceux au cœur de l'action, puis ceux qui la commentent ; enfin d'autres encore semblent parler dans un cadre plus large qu'il est difficile de saisir. On a du mal à suivre ce qui se passe vraiment et quand en plus l'esthétique du dessin vient primer sur la lisibilité et la narration, on est parfois perdu. Enfin, il serait tout de même dommage

de se priver du plaisir graphique de *Hellspawn*. Comme dit l'auteur lui-même : « ce n'est pas tous les jours qu'on a la possibilité de travailler avec quelqu'un d'aussi talentueux qu'Ashley Wood ! »

SILENCE ET SIRÈNES

Quand Joe Quesada (Chief Editor chez Marvel) appelle Bendis pour lui demander sur quelle série il voudrait travailler, ce dernier répond sans hésiter : *Daredevil*. C'est ainsi qu'il débarque sur ce titre dans la collection *Marvel Knights*, l'un des plus en vogue dans le monde du comics. Cette histoire de *Daredevil*, cela fait un moment que Bendis y pense et qu'il sait à qui elle est destinée : David Mack, son ami et confrère depuis ses débuts chez Caliber.

Wake Up (Réveille-toi) est l'histoire d'un petit garçon muré dans son silence et du journaliste Ben Urich qui cherche à savoir ce qu'il y a derrière. Ben Urich est l'un des principaux personnages secondaires de la série, l'un des rares confident de Matt Murdock (l'alter ego de Daredevil dans le civil) et qui l'a toujours épaulé dans les coups durs. Rappelez-vous : *La mort d'Elektra*, *Born Again*... On ne voit d'ailleurs que très peu Daredevil dans cette histoire. Il apparaît le plus souvent dans l'imagination du petit garçon sous la forme de dessins d'enfants. Et c'est justement ce lien entre le héros costumé et l'enfant que le journaliste tente de découvrir.

Wake Up est l'une des meilleures histoires de Bendis. Avec David Mack, il a retrouvé quelqu'un qui comme lui mélange tous les différents styles graphiques et narratifs. Au travail en peinture viennent se mélanger collages, dessins d'enfants, coupures de journaux et le bruit de la machine à écrire du journaliste : « *Tap Tap Tap Tap Tap* ». Au fil des pages les auteurs nous font passer du monde imaginaire de l'enfant à celui que Ben Urich perçoit. Un voyage dans la mémoire des personnages, au cœur de leurs émotions, de leurs silences. Et la clé tout au bout : le costume rouge sang du justicier aveugle. Bendis et Mack signent avec *Wake Up* un récit intimiste et personnel sur les blessures de l'enfance, une histoire très éloignée des stéréotypes du comics de super-héros.



Overhaul! Bendis's Back



of 2400



Davidville Books & More

ON NE DEVIENT
PAS SUPER-HEROS
EN UNE NUIT

Bendis arrive à rendre ses personnages incroyablement sympathiques. Peter Parker est un jeune garçon en pleine crise d'adolescence. Imaginez si à cette âge vous aviez reçu tous ces pouvoirs. Et bien toutes les conneries possibles et imaginables il va les faire ! Peter est en apesanteur, la réalité lui échappe des doigts. Jusqu'au jour où, parce qu'il ne se sent pas concerné, il va laisser s'échapper un voleur dans la rue. Ce même

Wake Up

voleur qui peu après va tuer son Oncle Ben lors d'un vulgaire cambriolage. La chute est rude pour Peter.

« *With great powers come great responsibilities* » (avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités) cette maxime qui depuis les années 60 suit le personnage de Spiderman est encore d'actualité. Et tout l'intérêt de cette série est de voir le jeune Parker tirer profit de ses erreurs, apprendre et grandir. On ne devient pas un super-héros en une nuit et cette série ne le montre que trop bien. L'art de vanner ses adversaires en combat également. Une scène hilarante où le jeune Parker sort ses notes pour balancer des vanes, toutes plus mauvaises les unes que les autres, au Caid.



EXPLICIT LYRICS

La tempête Bendis n'en finit pas de souffler outre-atlantique et ses deux derniers titres *Powers* et *Alias* ont véritablement fait entrer le comics de super héros dans l'âge adulte. Accroché aux basques de deux flics humains qui traquent les crimes de ces « *powers-related* » (individus dotés de super-pouvoirs), on se retrouve en plein cœur de ce qui va devenir un drame national : la mort d'une des super-héroïnes

adultes, chacun avec leurs préoccupations leurs envies et leur passé. Leur relation ambiguë est l'un des moteurs de l'histoire. Ils n'arrêtent pas de s'engueuler, mais réagissent bizarrement lorsque l'un d'entre eux retrouve son petit copain ou une ex. Au final, Walker et Pilgrim forment un tandem explosif, vraiment attachant et profondément humain.



LE COMICS DE SUPER-HEROS ENTRE ENFIN DANS L'AGE ADULTE.



les plus populaires du pays.

Le duo Walker, grand flic solitaire et taciturne, et Pilgrim, jeune femme enthousiaste, au tempérament volcanique dont le franc parler l'amène parfois à des extrémités regrettables, fait des étincelles. Encore une fois, le ton que donne Bendis à sa série fait la différence. On a réellement l'impression d'entendre parler deux



PORTRAIT BENDIS

L'autre point fort de cette série est la façon dont elle nous renvoie un reflet à peine déformé de notre société. La seule différence entre ces deux mondes est que dans le ciel de *Powers* il n'est pas rare de voir voler un homme ou une femme. Et parfois, ils viennent s'écraser contre un immeuble. Dans ce monde ultra-médiatisé, les groupes de super héros passent plus de temps à négocier des contrats publicitaires avec leurs sponsors ou à se préparer pour le prochain talk-show, qu'à se battre contre le crime. La police est là pour ça. La télé joue un rôle prédominant dans la série, il ne se passe pas un événement dans cette ville qui ne soit retransmis en direct. La vie privée des « *powers-related* » font la une des magazines people. Bendis et Oeming s'amuse d'ailleurs souvent à détourner les couvertures de tabloïds pour en faire celle du comics lui-même.



Alias : confession de super-héros, l'histoire d'une femme qui a raccroché et rangé son collant au placard. Complètement paumée, elle a ouvert une petite agence de détective privé : sans véritable succès. Autant le dire tout de suite, la vie de Jessica Jones n'est pas reluisante. Elle mène une existence minable dans un monde où sa condition différente la met à l'écart. A la dérive,

pathétique, elle n'arrive ni à trouver sa place, ni à faire face à son passé. Alors pour oublier, dans un moment de détresse et d'abandon purement égoïste, elle décide de s'envoyer en l'air avec Power Man (souvenez-vous, le grand black musclé avec une coupe afro), juste pour enfin pouvoir ressentir quelque chose.

Des images et un texte crus. On a vraiment du mal à croire qu'on se trouve dans un comics Marvel tant on est loin des préoccupations habituelles des super héros. *Alias* est simplement l'histoire d'une femme qui cherche à vivre. Elle va quand même se retrouver plongée dans une sombre machination visant à discréditer Captain America et par là-même déstabiliser le président en vue des prochaines élections. Mais il n'y a pas de plan machiavélique visant à la domination du monde, la politique et le pognon sont les seuls moteurs de ceux qui agissent dans l'ombre. Pas de cynisme non plus chez Bendis qui, à travers cette série, dresse le bilan de quarante années de comics, de ces univers monolithiques que les éditeurs ont construits et verrouillés années après années. Bendis fait parti de ces auteurs underground (comme Grant Morrison ou Warren Ellis) qui ont accepté les nouvelles règles du jeu et tentent de dynamiter l'édifice pour faire entrer le comics *mainstream* dans l'âge adulte.

J.M.



BIBLIOGRAPHIE

VERSION ORIGINALE

FIRE - Image
JINX - Image
TORSO - Image
FORTUNE & GLORY - Oni Press
 « L'aventure de Bendis à Hollywood lorsqu'il fut contacté pour réaliser l'adaptation cinématographique de *Elektra* »
ELEKTRA, avec Chuck Austen - Marvel
ALIAS, avec Michael Gaydos - Marvel



Dardavin Bendis & Mack

VERSION FRANÇAISE

SAM & TWITCH, avec Angel Medina, Alberto Ponticelli - Semic
HELLSPAWN, avec Ashley Wood - Semic
POWERS, avec Michael Avon Oeming - Semic
DAREDEVIL, avec David Mack, Alex Maleev, Rob James - Marvel
ULTIMATE SPIDERMAN, avec Mark Bagley - Marvel
ULTIMATE TEAM-UP - Marvel
 « En réunissant deux par deux les héros du monde Marvel, Bendis continue de construire l'univers Ultimate avec les meilleurs dessinateurs du comics »
 (Sienkiewicz, Wagner...)

Alias Bendis & Gaydos



BATMAN® D'OMBRE ET DE LUMIÈRE

tome 2

Collection Semic Books

96 pages • 9,90 €

Disponible le 9 avril 2002.

En vente en librairies, FNAC, Virgin...

Distribution : DILISCO - Diffusion : CED

Les scénaristes

Alan Brennert,
Tom Peyer,
Bob Kanigher,
Harlan Ellison,
Dave Gibbons,
Alan Grant...

Les dessinateurs

Gene Colan,
Jose Luis Garcia-Lopez,
Kyle Baker,
Gene Ha...

Orphelin, seul dans la nuit, il a juré de venger le meurtre de Thomas et Martha Wayne, ses parents. Milliardaire le jour, il revêt le manteau de la chauve-souris quand le soir tombe. Il est le protecteur de Gotham. Il est Batman. Dans l'univers expressionniste d'un Gotham nocturne, entre les ruelles obscures et les projecteurs de la police, la silhouette de Batman se faufile vers des aventures inédites réalisées par les plus grands auteurs de la BD mondiale.

Déjà paru dans la même collection
Batman D'ombre et de lumière tome 1



semic
B • O • M • B • O • O • S

INCONTOURNABLE
JEFF SMITH

BONE

DE JEFF SMITH

NÉ DANS LE MIDDLE WEST AMÉRICAIN, JEFF SMITH A DÉBUTÉ SA CARRIÈRE DANS LES PAGES D'UN JOURNAL ÉTUDIANT DE L'OHIO. EN 1982 IL SE LANCE DANS L'ANIMATION EN CRÉANT SON PROPRE STUDIO « CHARACTER BUILDERS ». IL REVIENT AUX COMICS EN 1991, ANNÉE OÙ IL DÉCIDE DE LANCER LA SÉRIE *BONE*. IL CRÉE ALORS SA PROPRE MAISON D'ÉDITION ET CE QUI SUIT EST L'UN DES PLUS GRANDS SUCCÈS DU COMICS INDÉPENDANT : TRADUIT EN TREIZE LANGUES, *BONE* A REMPORTÉ DES QUANTITÉS DE PRIX, DONT NEUF EISNER AWARDS.

« MON NOM EST JOHNSON ET VOICI L'AGENT SMITH, QUELQU'UN DE TRÈS COMPÉTENT »

Force est de constater que *Bone* est une épopée médiévale fantastique. Et au vu de la quantité d'héroïsme et des constantes notes de fantaisie, on pourrait même rajouter « d'héroïque fantaisie ». Mais ce serait oublier l'importance accordée au rêve par l'auteur qui fait amplement mériter à son histoire les attributs « onirique », « psychédélique » et « métaphysique ». Résumons donc : lorsque tu vas ouvrir pour la première fois les pages de *Bone*, ô chers lecteurs, tu vas pénétrer dans l'une des plus épiques épopées métaphysiques, onirico-médiévale et psychédélo fantastique d'héroïque fantaisie. Et je t'épargne le « que le continent américain ait jamais produite ». Je te préviens lecteur parce que lorsqu'elle démarre, cette histoire ressemble plus à une aventure d'Oncle Picsou de Carl Barks¹. Après avoir été chassé de Boneville, les trois cousins, Fone Bone, Phoney Bone et Smiley Bone sont séparés et vont se perdre dans un désert inconnu. Le *Bone* étant une petite créature humanoïde toute blanche, croisement entre un schtroumpf et Casper le fantôme, le lecteur trop hâtif dans ses jugements pourrait se croire dans une bande dessinée pour enfant, mais un autre plus avisé, sans doute déjà séduit par le mordant des dialogues et l'humour de cette introduction, se laissera porter en douceur jusque dans les méandres de cette grandiose aventure. Ainsi, n'entre-t-on pas directement dans l'intrigue, on y glisse par une succession d'événements sans pouvoir véritablement marquer un début. Et ce n'est qu'un exemple des finesses de narration de l'auteur, qui démontre tout au long de la série un vrai talent de conteur.

Les personnages principaux ne tardent pas à gagner en profondeur et en subtilité. Ainsi Phoney et Smiley Bone sortent rapidement de leur rôle de faire valoir caricaturaux pour dévoiler tous deux une riche personnalité et, dans la lignée des grands seconds rôles, voler la vedette au héros Fone Bone.

Phoney est un entrepreneur avide, jamais à court d'idées. Totalement irrésistant et dénué de scrupule, il ne respecte que la famille. C'est clairement le personnage le plus intelligent de la série, il n'a de cesse d'échafauder des plans dont

l'ampleur n'a d'égal que la malhonnêteté. S'ils échouent souvent, c'est toujours très près du but. De plus, il sait garder les pieds sur terre. Perdu dans la forêt, sa première pensée sera de pester sur la qualité des chemins et de songer que se lancer dans la construction de routes à péage lui rapporterait des fortunes.

Fone quant à lui a du mal à se sortir de son rôle du bon gars volontaire et sympathique. Toujours présent pour aider son prochain, il est aimé de tous, y compris des monstruosité carnivores qui voient en lui le plus délicieux des gibiers. Ce n'est certes pas son amour platonique avec une charmante jeune fille humaine qui va arranger les choses. Mais il est sauvé par son sens aigu de la répartie et de l'à propos qui va jusqu'à le sortir des situations les plus dangereuses.

Smiley enfin est un mélange entre Dingo et Flagada Jones. Un cœur à la place du cerveau. Lui aussi est toujours prêt à rendre service même s'il ne fait pas vraiment la différence entre une bonne action et les magouilles ignominieuses de son cousin Phoney.



1 : Carl Barks est un dessinateur des années 40. C'est lui qui a développé Donaldville et ses habitants.



ONE COMICS TO RULE THEM ALL

Mais si Jeff Smith ne cesse de compléter les portraits de ses héros au fil des épisodes, il procède d'une toute autre manière pour nous présenter le monde dans lequel ils évoluent. Cette fameuse vallée enchâssée entre les montagnes (oui, je sais, c'est normal pour une vallée) au climat quelque peu chaotique (l'hiver y tombe au sens propre du verbe) où vont atterrir nos cousins Bone est peuplée d'humains mais ces derniers ne sont pas seuls. En plus de la faune classique, des insectes parlants ou géants, des créatures-rat, des dragons facétieux et des tigres titanesques viennent pimenter le quotidien déjà chargé de nos héros égarés. Saluons au passage l'inventivité de l'auteur pour l'apparence de ses bestioles, avec une mention spéciale pour son grand dragon rouge avec des pompons aux bouts des oreilles.

Mais Jeff Smith ne s'est pas contenté de placer quelques rencontres sur le chemin des cousins Bone. Tous les personnages ou les monstres de la vallée ont leurs histoires. Le plus souvent elles ne font qu'un avec celles de la région. Cette dernière se révèle rapidement être aussi mystérieuse qu'elle était surprenante au premier abord. Smith fait naître incessamment de nouvelles questions auxquelles il se complait à répondre avec la lenteur savourée de ceux qui savent ménager leurs effets. En laissant ainsi se développer les intrigues parallèles, Jeff Smith nous capture par un récit d'un constant dynamisme. C'est ainsi qu'il apporte richesse à la fois aux personnalités, aux monstres et à l'histoire de son monde. Très rapidement ce dernier prend une dimension Tolkiennienne. Et ce qualificatif est d'autant moins usurpé que Jeff Smith parvient à insuffler à son histoire ce qui

a fait le succès de son prestigieux homologue du monde des livres : le souffle épique. De hauts faits vont être accomplis par ces petits bones qui font assez figures de hobbits au milieu des glorieux personnages de la vallée. Particularité originale du Monde de Bone : l'absence de magie. Elle est remplacée par la notion de rêve, à la fois source de vie et plan d'existence (pour essayer de mettre des mots sur ce que Smith a volontairement laissé flou). Disons qu'en restant dans l'ésotérique, on glisse du féérique au mystique. Mais Bone ne mériterait pas totalement sa place parmi les incontournables si Jeff Smith ne mettait pas autant de talent dans la forme que dans le fond.

Le dessin tout d'abord. Une ligne sobre (Bone le héros est d'ailleurs dessiné d'un seul trait) et soignée. Les trois héros sont superbes, les monstres également. Tous sont remarquablement expressifs. On pense à Walt Disney ou au fameux Pogo de Walt Kelly². Les décors sont également très réussis et la superposition de personnages à l'aspect de dessins animés sur les fonds réalistes donne un effet décalé totalement en accord avec l'ambiance et l'histoire elle-même.

Enfin le style de Jeff Smith est un régal. On savait qu'il en était venu à la bande dessinée par les comics strips – il cite bien volontiers Peanuts comme

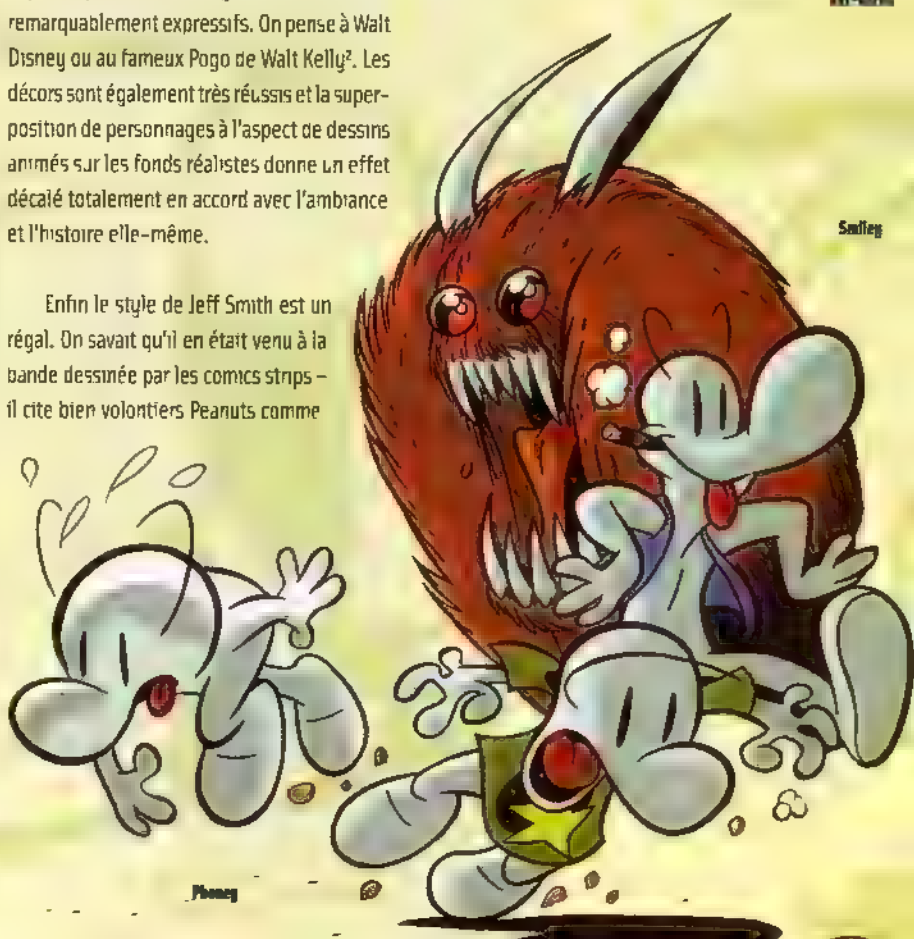
un de ses modèles – on retrouve donc l'influence de ce genre dans son récit. Il n'a de cesse de reproduire le schéma quatre cases en plan fixe où l'humour surgit uniquement par le dialogue et l'expression des personnages. Et il faut reconnaître qu'il sait nous faire rire. Il sait également orchestrer et minuter d'incroyables scènes d'action et de poursuite qui font penser aux impeccables story board de chez Disney³.

Il me serait difficile de continuer sans en arriver à révéler ce qui dans l'intérêt de la série devrait rester secret. En effet la découverte et la surprise sont deux éléments importants du plaisir apporté par cette série et il serait mal venu qu'un fâcheux vienne à vous révéler le moindre détail (même si nous savons bien que dans toutes histoires à la fin c'est toujours le médecin l'assassin).

F.L.

Illustration

Smiley



LEGENDS
TOUTE LA VO ET LE MEILLEUR DE LA VF

**BD en VO et VF,
Action Figures,
Merchandising...**

Des nouveautés chaque semaine !

**Distribution exclusive
aux professionnels**



Libraires, contactez-nous

**Legends • 46 rue Broca • 75005 Paris
Tél. : 01 46 01 91 91 • 01 46 01 91 92 • Fax : 01 46 01 92 51**

KABUKI – MÉTAMORPHOSES

Scénario et dessins de David Mack
Génération Comics

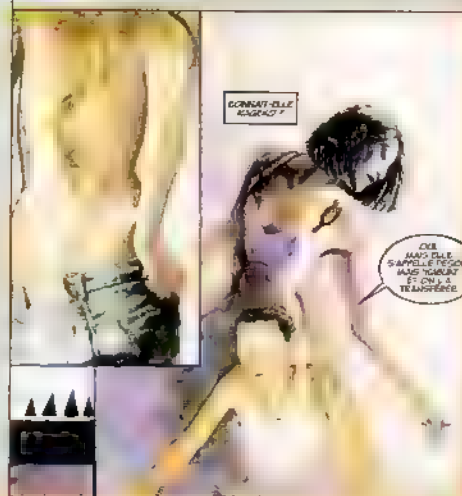


Kabuki est une tueuse des Masques du Noh, une organisation de services secrets japonais. Suite à la découverte de sombres secrets, relatée dans des épisodes précédents, elle s'est rebellée et a assassiné bon nombre de membres de son clan. Dans ce recueil des neufs premiers épisodes de la série régulière *Kabuki*, on la retrouve internée dans un établissement de réhabilitation pour agents ayant au cours de leurs missions perdu la raison. Echouée dans les méandres de ses pensées, des pensées amicales et meurtrières de ses compagnes, elle tentera de s'échapper avant que ses « sœurs » du Noh, sur sa trace, ne la châtent...

Impossible ici de distinguer le scénario, la narration et le dessin. Il ne s'agit pas d'une bande dessinée conventionnelle mais d'un « graphic novel » comme précisé sur la couverture : une narration en images. Et quelles images ! Chaque page est une véritable peinture, le style varie de l'aquarelle à l'encre de Chine en passant par les crayons de couleurs, travaillé ou esquissé. Le lecteur a bien du mal à lire le texte griffonné n'importe comment, dans n'importe quel sens. Les pages chargées en symbole devront être étudiées de longues minutes avant de révéler tous leurs secrets. Le résultat est une évocation magistrale de la folie, dédale d'esprits gémeaux, dans lesquels on a peine à distinguer rêves, fantasmes et réalités. Ce style très chargé peut essouffler, d'autant plus que *Kabuki – Métamorphose* est un livre volumineux. On peut également grimacer devant les messages trop verbeux de l'auteur, qui, par le biais de ses marionnettes folles, nous adressent des messages qui tiennent plus

de poncifs : relation de la création à la vie, de la folie au génie, etc. ; enfin on regrette quelques imprécisions scientifiques (un trou noir n'a pas une masse nulle mais infinie !). Malgré ces lourdeurs et ces erreurs, on reste pantois devant la densité et la richesse de cette œuvre. *Kabuki – Métamorphose* s'adresse à un public averti, mais pour celui-là, ce livre en vaudra bien plus que deux... **J.B.**

de poncifs : relation de la création à la vie, de la folie au génie, etc. ; enfin on regrette quelques imprécisions scientifiques (un trou noir n'a pas une masse nulle mais infinie !). Malgré ces lourdeurs et ces erreurs, on reste pantois devant la densité et la richesse de cette œuvre. *Kabuki – Métamorphose* s'adresse à un public averti, mais pour celui-là, ce livre en vaudra bien plus que deux... **J.B.**



POWERS, TOME 1

Scénario : Brian Michael Bendis
Dessin : Michael Avon Oeming
Semic Books



Après les aventures de Sam et Twitch, Semic publie un autre titre de Brian Michael Bendis : *Powers*. Si les super-héros sillonnent le ciel et luttent contre les grands criminels et les super-

vilains, ils ne peuvent être partout : la Police a de quoi s'occuper. Christopher Walker est un exemple pour la brigade criminelle, à tel point que Deena Pilgrim insiste pour être son équipière. Pour leur premier duo, l'affaire est une tragédie : Retro Girl, la plus populaire des héros à pouvoirs des États-Unis, a été retrouvée assassinée. Sous la pression médiatique d'une nation en deuil, l'enquête sera ardue car nombreux seront les suspects et rares seront les pistes.

Le dessin surprend de prime abord par sa simplicité. Les personnages, à la fois anguleux et courbes, tiennent du cartoon. Les couleurs sont pleines et mates, renforcent le graphisme épuré. Pourtant, alors que le lecteur pénètre dans l'histoire, il appréciera la richesse que le dessin acquiert par les jeux d'ombres : les silhouettes, les visages deviennent très expressifs. À l'instar de *Sam et Twitch*, les variations de mise en pages donnent vie à cette bande dessinée : d'une disposition régulière pour les interrogatoires à quelques cases éparpillées dans la page, toujours sur fond noir.

Bendis dresse une peinture magistrale des coulisses d'un monde où règnent en vedettes les surhommes. Bien qu'étant moins dense, *Powers* évoque la richesse de narration de la bande dessinée *Les gardiens* de Moore et Gibbons. Si l'intrigue ne frappe pas par sa complexité, l'intérêt de l'histoire réside dans les personnages : de par leurs anecdotes, leurs vies privées, leurs expressions, leurs conversations anodines, ils gagnent au cours

du récit en personnalité. Bendis confronte ces héros de tous les jours, rêveurs lorsqu'un super-héros les dépasse dans le ciel, à des questions tour à tour graves et burlesques : le deuil d'une nation qui rappelle des événements récents ; comment autopsier un super héros invincible ? Même si le dénouement de l'enquête peut décevoir, *Powers* est un incontournable du moment. **J.B.**



NAUSICAA, TOME 7

Scénario et dessins de Hayao Miyazaki,
Editions Glénat.



Des ruines d'une antique civilisation disparue, dans une guerre suicidaire est né un monde "crépusculaire". La majorité des terres est occupée par la mer de décomposition, une forêt de champignons et de bactéries entourée de miasmes mortels et peuplée d'insectes géants. Comme si cela ne suffisait pas, le monde est divisé entre l'empire expansionniste des Tolmèques et la théocratie démente des Darks. Nausicaä est la princesse de la Vallée du vent, un des micro-royaumes à l'écart du monde. Courageuse et pacifique, elle est jetée dans une grande offensive tolémique contre les Darks. Sensible à la voix de la forêt et des insectes, à l'écoute de ceux qui souffrent, elle réalise très vite que cette guerre va mener le

monde à sa destruction. Les blocs se fissurent et Nausicaä commence à fédérer les bonnes volontés pour apporter une lueur d'espoir. Ce dernier opus de la série *Nausicaä* achève la grande fresque escatologique de Miyazaki. Les premiers tomes nous avaient fait découvrir un monde complexe aux nombreux groupes antagonistes dont la diversité n'a rien à envier à celle des mouvements indépendantistes corses. Loin de tout manichéisme, Miyazaki a développé une poésie écologique avec Nausicaä, magnifique de générosité et de sensibilité. Les personnages sont riches et savent évoluer au cours de l'histoire. Le monde décrit est original et cohérent. Ce septième tome clôt avec talent cette épopée pleine d'action,

marquée par une très japonaise sensibilité à la nature. Les mystères s'élucident et Miyazaki s'offre un dernier rebondissement. Le dessinateur réaffirme son rejet de toutes les technologies faisant de nous des apprentis sorciers ; il fait résolument le choix du chaos de la vie contre l'ordre technique.

Ce n'est qu'après quelques planches que l'on réalise que Nausicaä n'est pas un chef-d'œuvre surréaliste, sorte d'« à rebours » graphique, mais que Glénat a conservé la mise en page nippone. Une fois assimilée cette présentation, on est happé par le souffle graphique du récit. Certaines visions dantesques sont proprement époustoufflantes. **G.B.**



ISAAC LE PIRATE TOME 2 LES GLACES

Scénario et dessins : Christophe Blain
Dargaud - Poisson Pilote



« Appelez moi Ishmael. Il y a quelques années, peu importe combien précisément, ayant peu ou pas d'argent en poche, et nulle attache sur la terre ferme, je pensais partir naviguer un peu et voir les parties aquatiques de ce

monde. C'est un moyen que j'ai d'éloigner la mélancolie, et de réguler ma circulation. »
Sauf que cette fois-ci, notre gaillard s'appelle Isaac et dernièrement lui, il laisse une bien jolie femme. Et puis, sur ce bateau, il n'a ni

à récurer le pont, ni à grimper dans les voiles, seulement à dessiner le Capitaine et ses matelots : des pirates !

On retrouve dans le second tome d'*Isaac le pirate* ce même souffle melvilien qui emplit les voiles du *Pequod* et l'emène vers Moby Dick. Cette fois-ci, point de baleine blanche mais des icebergs et la banquise, blancs eux-aussi. Notre peintre va affronter la tempête le froid, et mesurer l'esprit de l'homme dans sa capacité à réagir face à l'inconnu. Une aurore boréale, des phoques, des suédois, qu'importe, la peur se noue chaque fois au fond de leurs gosiers et le silence se fait sur le pont.

Le trait de Christophe Blain, à la fois dur et délicat, entre le fusain et la plume, nous transporte instantanément dans ces gravures du XIX^{ème} qui venaient illustrer les grands récits de voyage. L'humour et l'émotion en plus. Les personnages s'énervent, s'af-



folent. Ils sautent sur place, courent en tous sens à la recherche d'un amour, d'un nouveau continent auquel donner leur nom. Et puis les femmes, toujours, sur ce bateau peu plé d'hommes qui, au fil des pages, finissent par ressembler aux pingouins qui les entourent. Comme Isaac sur son bateau, Christophe Blain fixe un instant les traits de ces marins partis découvrir un monde qui leur conviendrait mieux, et ceux des autres restés à terre et pour qui la vie ne s'est pas arrêtée. Pris



dans *Les glaces* on en ressort loin, très loin, perdu dans ces régions polaires, en plein cœur de l'être humain.

J.M.



CRITIQUES



PETER PAN, TOME 5 CROCHET

Scénario et dessins : Loisel
Vent d'Ouest

Londres est le premier tome de la série *Peter Pan*. On y découvre le héros et son univers. *Opikanoba*, le deuxième tome, campe l'île où vivent des personnages merveilleux. Ils persuadent Peter de les aider à affronter de terribles pirates. Le troisième tome, *Tempête*, scelle l'amitié de Peter et de « Patte de chèvre ». Peter, devant un terrible danger, quitte définitivement la réalité. Dans le quatrième tome, *Mains rouges*, Peter se fait un nom : « Peter Pan » mais c'est une tragique renaissance. Pour affronter les pirates, Peter va ramener ses amis orphelins.

Le cinquième tome, *Crochet*, est celui d'une autre naissance : le capitaine des pirates devient « Crochet ». Il ne cherche plus un trésor, mais veut la perte de Peter Pan. Ce n'est plus la bêtise et la convoitise qui le guident, c'est la haine. Quoiqu'il en soit, les enfants préfèrent

ces aventures à Londres. Peter a perdu ses deux grands amis et une étape de l'histoire est franchie. Ce tome est celui du renouveau et de l'espoir. Il n'est donc pas le dernier. Nous sommes surpris et un peu déçus de devoir encore attendre la fin, d'autant que Loisel, nous allèche avec une sacrée surprise ! Mais ne soupçonnons pas l'auteur de démarche commerciale : *Crochet* est bien un passage nécessaire dans cette histoire. Loisel confirme ses talents de scénariste. Riche en actions et en

informations, cet album nous annonce une fin qui sera, je l'espère, savoureuse.

En attendant, nous pouvons rouvrir *Crochet* et apprécier un dessin plus épuré que dans les tomes précédents, comme si les personnages embellissaient dans cette île merveilleuse.

M.P.B.

Peter Pan

Quand Crochet fait rebondir Peter Pan. Peter Pan, c'est une histoire de Mômes. Dans le Londres de 1887, beaucoup d'enfants sont plongés dans la misère, dans un monde où Jack l'événement n'est qu'une brute parmi d'autres. Ceux-ci écoutent les histoires de Peter, qui les fait rêver à la tendresse d'une maman. Oh, la maman de Peter n'est pas tendre, loin s'en faut ! Et son père a préféré prendre la mer. Peter n'a que son imagination et son vieil ami, Mr Kundaï. Alors, lorsque la fée Clochette vient le chercher pour l'emmener dans l'inconnu, l'enfant s'envole sans hésiter.

PILULES BLEUES

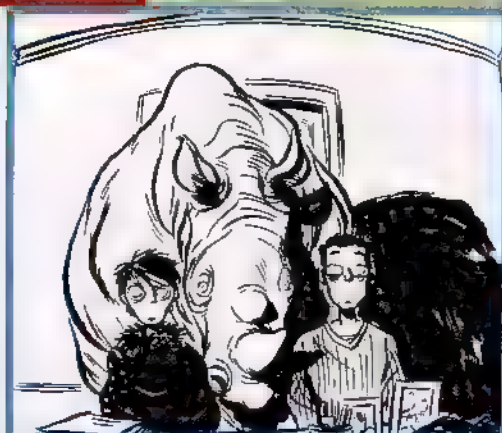
Scénario et dessins :
Frédéric Peeters
Atrabile,
collection Flegme

Parmi les nominés au dernier festival d'Angoulême pour le prix du meilleur album, la veine autobiographique était représentée par un livre non pas

venu de Fréon, de l'Association ou d'Ego comme X mais de Suisse. Et qui n'aurait d'ailleurs pas démenté de recevoir l'Alph-Art. *Pilules bleues* est un livre véritablement poignant. D'abord parce qu'il parle de la contamination d'un enfant qui devra passer toute sa vie avec cette épée de Damoclès au-dessus de la tête. Mais pas seulement. C'est aussi une magnifique histoire d'amour entre deux jeunes gens. A la fois si commune, si universelle et si particulière avec le

contexte de la maladie non déclarée de la mère et celle en cours de traitement de son enfant. Les pilules bleues désignent ainsi les médicaments que l'enfant doit prendre, jour après jour, sans espoir de répit.

Mais un bon sujet ne suffit pas à faire un beau livre. D'ailleurs cette BD m'a accroché avant même que je n'en connaisse le véritable sujet, dès ses premières pages. Un flash-back sur la rencontre des deux futurs amants, la naissance de leurs sentiments et j'étais déjà pns. Une narration souple, fraîche. Facile à lire, avec une identification immédiate et spontanée du lecteur au narrateur. Je pensais que toutes ces qualités étaient le fruit d'un rigoureux travail de construction. Mais je m'étais



trompé, Frédéric écrit ses pages comme elles viennent. « Seulement les choses sont bien structurées dans ma tête, naturellement ». Une spontanéité parfaitement maîtrisée pour un auteur qui n'avait jusque-là réalisé que trois albums. Et servie par un dessin et un trait sensuels à souhait.

En fait, les chapitres qui m'ont le plus touchés sont ceux qui mettent en scène la relation de Frédéric avec l'enfant de sa compagne : découverte, rapprochement mutuel, on n'est pas loin du Petit Prince. Et puis il y a le regard des personnages... des yeux à se noyer dedans. Un livre d'une grâce rare.

V.H.



CALLIOPE

MARS / AVRIL 2002

IMAGES & BANDES DÉSSINÉES

NUMÉRO 01



KATSUHIRO OTOMO



ABONNEZ VOUS

POUR LES 6 OU 12 PROCHAINS
NUMÉROS ET RECEVEZ
EN CADEAU LA BD **O'MALLEY**
DE NEMETH-KALONJI
AUX ÉDITIONS PAQUETS



 **paquet**

Je désire m'abonner à Calliope

Pour 6 numéros au tarif préférentiel de 35,70 € ☐

Pour 12 numéros au tarif préférentiel de 65 € ☐

Mme, Mlle, M., Nom : Prénom Date de naissance Adresse :

..... CP : Ville : Pays :

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire à l'ordre des éditions SEMIC ☐ Manda postal

☐ Carte Bancaire : Nom : Prénom : N°carte :

Date d'expiration : Signature impérative :

à SEMIC / CALLIOPE - Service Abonnements

4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 Nantes - Tel : 02 51 86 14 14

Cette offre est valable jusqu'au 31 mai 2002, et dans la limite des stocks disponibles.

* Offre réservée à la France métropolitaine et à la Corse. Pour les Dom Tom et l'étranger, nous consulter.



Comme un fantôme sur le champ de bataille,
la guerre hante le paysage de la bande dessinée.
Qu'elle soit au cœur du récit, ou qu'on la ressente
comme une présence invisible, elle ne se laisse jamais oublier.

DOSSIER LA GUERRE

- ❶ LE SPECTRE DE LA GUERRE
- ❷ LA GUERRE, RECRUE DU NEUVIEME ART
- ❸ TEMOIGNAGES

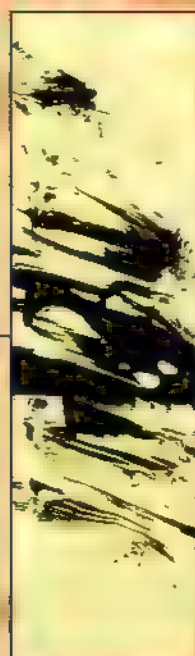
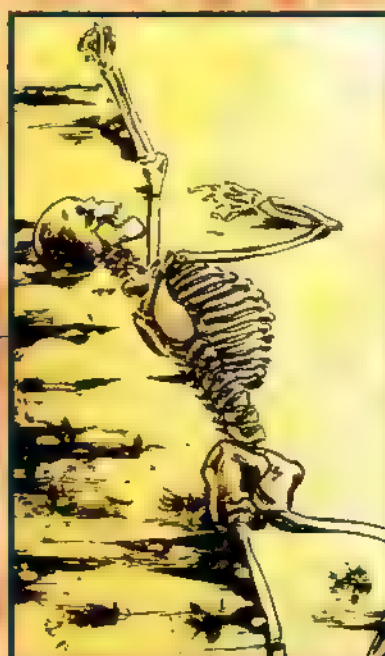
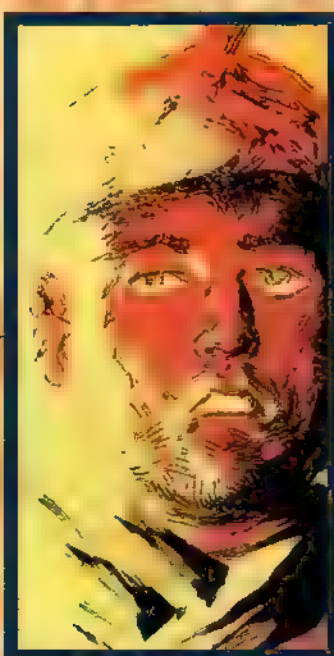
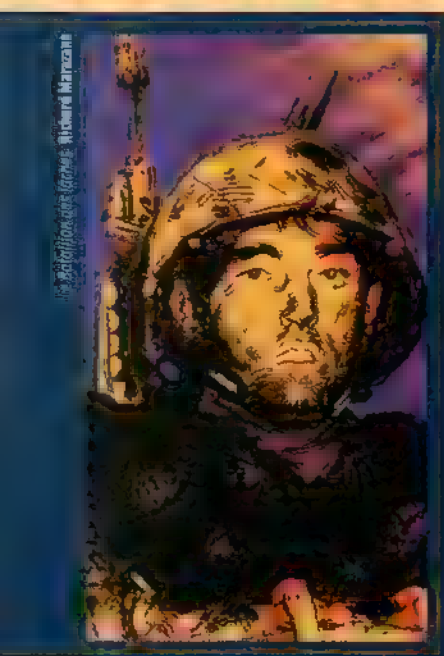


En ces temps troublés de début de XXI^{ème} siècle, après un XX^{ème} siècle où les conflits armés ont été nombreux et servis par les technologies les plus novatrices, le sujet du premier dossier semblait s'imposer : la Guerre. Ce monstre que les pays occidentaux ont pu croire assoupi, tapi derrière le rideau de nos frontières et visible au travers de la rassurante lucarne semble aujourd'hui rugir. Le fracas des armes, les appels à la croisade retentissent et nous rappellent que la guerre n'est pas qu'un mauvais souvenir d'une époque révolue mais une

PASSÉ, PRÉSENT, FUTUR, LA GUERRE À TOUS LES TEMPS

La BD aime la guerre, toutes les guerres ; des plus antiques au plus récentes, elle parcourt tous les conflits. La bataille commence avec les guerres médiévales dans *300* de Franck Miller où l'on voit une poignée de Spartiates retenir la gigantesque armée achéménide dans la passe des Thermopyles, permettant par ce sacrifice aux cités grecques de se réorganiser. Deux siècles plus tard, on retrouve les mêmes Achéménides, en défense cette fois contre l'armée de l'empereur Alexandre avec *Le glaive de bronze*, quatrième tome de la série *Timour* de Sirius. L'évocation de la guerre continue à l'époque romaine avec la série *Astérix* d'Uderzo et Goscinny pour son côté burlesque ou, pour une version plus sérieuse, dans *le sphinx d'or* de la série *Alix* de

LE SPECTRE DE LA GUERRE



réalité humaine bien présente. Nous ne pouvions y rester indifférents et ce, d'autant plus que nous voulons traiter d'un média populaire marqué par la guerre de multiples façons. Calliope inaugure donc ses dossiers par ce sujet pas très joyeux. Promis, la prochaine fois nous ferons plus drôle.

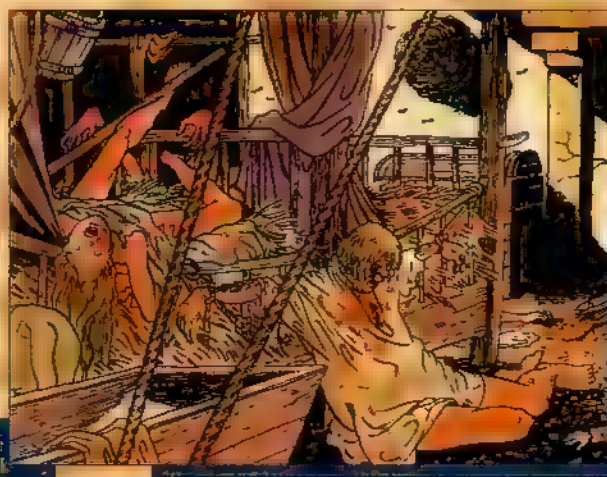
Jacques Martin qui s'ouvre sur la bataille d'Alésia. La période médiévale est encore féconde de récits de bande dessinée traitant de la Guerre. Les cinq tomes de la série *le Khan* de Houot et Simon Rocca traitent de la conquête mongole menée par Genghis Khan qui se heurte à

LA BD AIME LA GUERRE, TOUTES LES GUERRES ; DES PLUS ANTIQUES AU PLUS RÉCENTES, ELLE PARCOURT TOUS LES CONFLITS.

Se poser la question de la guerre en bande dessinée peut sembler évident tant cet art semble marqué par le phénomène guerrier.

Que l'on prenne une définition large, « tout conflit armé d'envergure collective », ou une acception plus stricte, « affrontement armé suffisamment significatif pour avoir été qualifié de guerre », le conflit armé semble envahir nos planches

Nous avons pris le parti d'une définition assez vaste pour évoquer toute la bande dessinée qui traite de la guerre au sens large. On est alors frappé par la diversité des incursions de ce thème en BD



On peut aussi citer les trois tomes des *Compagnons du crépuscule* de Bourgeon où les personnages et la plupart des situations dramatiques sont marqués par la Guerre de Cent ans.



Comme le moussaillon, le jeune héros est envoyé par la reine d'Angleterre espionner les préparatifs de l'Invincible Armada lancée par les Espagnols contre les Britanniques. C'est toute la campagne de 1588 que nous revivons avec cette BD, depuis le départ de la flotte jusqu'à sa funeste fin. C'est encore la guerre navale, au XVIII^e siècle cette fois, qui est le cadre de *La fille sous la dunette*, le premier tome des *Passagers du vent* de François Bourgeon. Les Français affrontent les Anglais pour la suprématie des mers. Viennent ensuite les conflits de l'époque contemporaine, nombreux et plus ou moins reconnus. La Guerre de Sécession est représentée dans *Les tuniques bleues* de Lambil et Cauvin. Juste après, sur le même continent, nous sont contées les guerres indiennes avec les premiers tomes de la série *Blueberry* de Charlier et Giraud : *Fort Navajo*, *Tonnerre à l'ouest*, *Le cavalier perdu* et *La piste des Navajos*. Se mêlent dans une intrigue complexe les Apaches et Navajos révoltés, organisés autour de Cochise, les troupes régulières de l'armée des États-Unis, quelques soldats mexicains et des déserteurs de l'armée sudiste. Au XX^e siècle, les guerres mondiales hantent la bande dessinée, que ce soit la Première Guerre mondiale avec *C'était la guerre des tranchées* de Tardi ou la Seconde avec *Les sept nains* de Marvano. L'album relate dans un récit émouvant la vie des sept



INSI MOURURENT JEFF KERCK ET MATT CLEARY, DE LA 4^{ÈME} VISION DE MARINES ON N'A JAMAIS BIEN SU CE QU'IL FAUT ADMIRER LE PLUS.

QUAND LA BD REGARDE LA GUERRE

Le traitement de la guerre en bande dessinée montre une grande diversité d'approches. Si un temps, la BD a présenté la guerre du point de vue de ceux qui la faisaient, du soldat, du guerrier, dans des œuvres plus ou moins réalistes, très vite



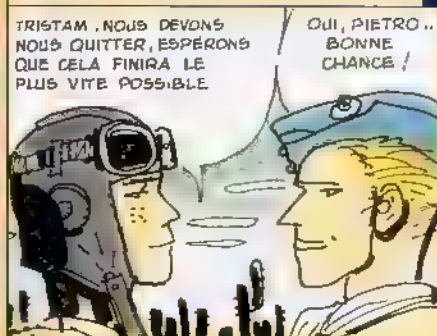
La variété des points de vue a prévalu. La guerre peut être vue au travers des yeux de l'enfant, jeune fille iranienne, qui doit grandir malgré le conflit Iran-Irak dans *Persepolis* de Marjane Satrapi. Elle peut être vue au côté des victimes civiles souffrant



des combats ou soumises à des génocides liés à la guerre. C'est le cas d'un des albums les plus forts de la bande dessinée contemporaine, *Maus* de Art Spiegelman. Le dessinateur raconte la déportation de son père en Pologne et révèle les fébriles du vieux homme dans un vertigineux raccourci passé-présent. Le conflit armé peut aussi n'être qu'un élément de décor pour des intrigues où les personnages poursuivent des objectifs qui leur sont propres et n'ont rien à voir avec la guerre comme dans *Les Compagnons du crépuscule*

membres d'équipage d'un Lancaster en 1943, pendant les gigantesques bombardements sur l'Allemagne. Enfin, des conflits plus récents, plus ou moins bien assumés font l'objet de BD : l'Algérie ou l'Indochine, le Viêt-nam, la Yougoslavie.

Et les guerres qu'elle ne peut décrire, la BD se les inventent : science-fiction, anticipation, la guerre n'a plus de limite. Que ce soit dans un futur proche, comme dans la série *Liberty* de Franck Miller et Dave Gibbons ou plus lointain, il semblerait que l'humanité doive continuer à guerroyer. Si le thème de l'exploration peut parfois éclipser la guerre dans de telles œuvres, le conflit armé n'est jamais loin. Dans la *guerre éternelle* de Marvano et Haldeman qui commence en 2010 et s'achève en 3177, l'humanité affronte un mystérieux ennemi extra-terrestre.



La paix ne deviendra possible qu'après onze siècles, grâce à une profonde évolution sociale et génétique de l'espèce humaine. Dans *Universal War One* de Bajram, la guerre spatiale est également au cœur du récit. Il est à cette occasion amusant de remarquer que les batailles dans le vide interplanétaire bien que recourant aux technologies les plus sophistiquées usent de situations dramatiques et de termes directement empruntés à la marine. Certains épisodes font penser à la Guerre du Pacifique ou aux affrontements des vaisseaux de ligne du XVI^e siècle, avec canonnades et abordages.

GUERRE SANS FRONTIÈRE

La guerre en bande dessinée est de tous les temps mais aussi de tous les lieux. Pour la BD le champ de bataille est planétaire, aucun continent n'est épargné. Si l'Europe semble le champ de bataille privilégié du genre art pour les périodes anciennes, on peut dire que le conflit se généralise très vite. Les États-Unis sont le théâtre de terribles carnages. L'Asie est aussi le décor d'histoires intimement liées à la guerre. C'est le cas dans *Corto Maltese en Sibérie* d'Hugo Pratt. Le gentilhomme de fortune cherche le trésor des tsars juste après la Première Guerre mondiale dans une Sibérie déchirée par la guerre entre Russes blancs et bolcheviques, par les luttes entre seigneurs de la guerre et par les rivalités entre sociétés secrètes chinoises. Pratt dessine d'autres conflits asiatiques avec *La maison dorée de Samarcande* sur le démantèlement de l'empire Ottoman ou *La jeunesse de Corto* qui raconte les aventures

LA PETITE FILLE ET LA GUERRE

Portée par les vents, une petite fille en bleu traverse un monde en guerre perpétuelle. Les paysages de ces contrées sont nés d'un conflit aujourd'hui oublié, et la nature elle-même est entrée en guerre contre l'homme. Les champs de bataille ressemblent à un croisement monstrueux entre Azincourt et le Chemin des Darnes, un univers futuriste et fantastique qui aurait régressé au stade médiéval.

Dans ce monde voué à la destruction et qui risque d'emmenner l'humanité avec lui, Nausicaä se retrouve plongée dans l'absurdité du conflit. Seuls son courage et sa foi inébranlable en l'avenir vont lui permettre de surmonter les épreuves les plus terribles jusqu'à l'heure du choix.

Miyazaki nous projette sans cesse cette image de l'homme empêtré dans la guerre, incapable d'avancer sans se confronter, qui reproduit sans cesse des schémas d'affrontement tout au long de sa vie. Mais le miracle de Nausicaä est de nous offrir une vision où l'émerveillement se trouve au cœur même de la boucherie, et l'espoir au plus profond d'une mer en décomposition. J. M.

風の谷のナウシカ



© 1987 Studio Ghibli

du jeune marin lors de la guerre russo-japonaise de 1905. On peut penser également à toutes les séries se déroulant dans le Japon médiéval où la guerre et l'honneur des guerriers constituent des valeurs structurant la société. Dans *Le vent des dieux* d'Adamov et Cothias, la guerre entre clans japonais est complétée par la

re entre les troupes de l'empire britannique et les Zoulous en Afrique du Sud. Hugo Pratt relate dans *Cato Zulu* un épisode étonnant de ce conflit : la mort lors d'une embuscade de l'héritier de l'empereur Napoléon III, qui portait l'uniforme de Sa Gracieuse Majesté. L'Océanie semble relativement épargnée. On la retrouve

prendre fin. Rares sont les univers d'heroic-fantasy qui ne soient pas en guerre permanente, à tel point que l'on se demande parfois comment ces sociétés arrivent à trouver la stabilité suffisante pour accumuler les surplus nécessaires au financement de tels carnages. *Les chroniques de la lune noire* en sont un bel exemple. Le monde magique de *Bone* sous une apparente tranquillité, se trouve lui aussi à la limite du point de rupture, les cendres de la guerre risquant de se rallumer à tout instant.

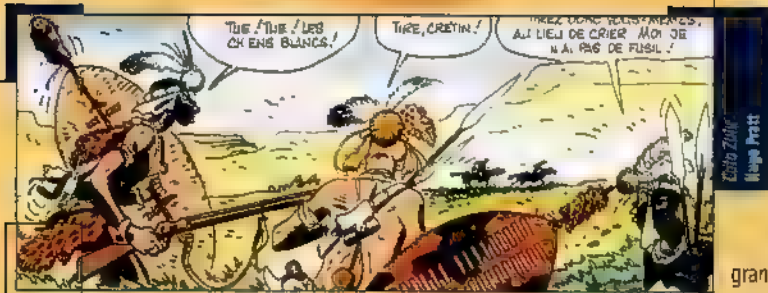


menace mongole venant du continent. L'Afrique est aussi le cadre de scénarios liés aux conflits armés. Dans un passé proche, *Azragen* raconte la recherche d'un détachement de soldats français perdu en Kabylie pendant la guerre d'Algérie. Plus lointaine, on trouve aussi la guer-

re dans les bandes dessinées sur la bataille du Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale. Le thème de la guerre est également très présent et même fondateur dans des contrées plus fantastiques. L'heroic-fantasy est peuplée de guerres imaginaires qui semblent ne jamais



illustration Hugo Pratt



Edith Zoller
Hugo Pratt

UN ART SOUS INFLUENCE

On peut se demander pourquoi la bande dessinée est autant marquée par la guerre. Après tout, c'est un art qui a prospéré en un temps et un lieu relativement paisible. Depuis les années 1950, la bande dessinée se développe en Europe occidentale, aux États-Unis et au Japon, des régions qui vivent en paix, sans conflit d'envergure sur leur territoire en tout cas. Pourquoi, dans ces conditions, la guerre demeure-t-elle une thématique si forte ?

Une première réponse pourrait tenir dans le fait qu'une partie des grands maîtres de la bande dessinée a personnellement connu la guerre qui a constitué pour eux une expérience marquant inéluctablement leur créativité. On pense immédiatement à Hugo Pratt. Fils d'officier fasciste affecté en Éthiopie, il porte à 13 ans l'uniforme de la police militaire. Il se qualifie lui-même de « *plus jeune soldat de Mussolini* ». De retour à Venise, il est capturé quelques mois plus tard par les S.S. et contraint de servir dans la police maritime allemande. Trois semaines plus tard, il fuit la Cité des Doges et n'y reviendra qu'en avril 1945 avec les troupes alliées, portant l'uniforme écossais de la VIII^{ème} armée britannique. Puis il rejoint les rangs de la V^{ème} armée américaine où il est responsable de

RARES
SONT LES UNIVERS

médiévaux-fantastiques
QUI NE SOIENT EN GUERRE PERMANENTE

Bone Jet Smith



l'organisation de spectacles pour les soldats, réalisant lui-même un numéro burlesque de danse et de chant. On lui a reproché sa minutie dans le traitement graphique des armements et des uniformes, le taxant parfois de militarisme, voir d'être un « vieux fachon-toux ». Le dessinateur vénitien s'en défendait. A Dominique Petitfaux il répond dans *De l'autre côté de Corto* : « J'ai eu à utiliser des armes. Aujourd'hui je fume une cigarette et je parle avec vous, mais j'ai fait la guerre. On m'a tiré dessus et moi aussi j'ai tiré ».

Il ne pouvait occulter que la guerre avait été un temps son univers et que cela l'avait profondément marqué. Autre auteur personnellement marqué par la guerre, Joe Haldeman était un jeune et brillant étudiant américain en physique lorsqu'il a été jeté dans le conflit vietnamien. De cette expérience traumatisante, il a tiré un roman de science-fiction, *La guerre éternelle*. Dans ce livre d'anticipation, il s'attache à montrer com-

avoir personnellement vécu la guerre, on peut également comprendre que certains auteurs aient été marqués par l'expérience d'un parent proche. La guerre, ils ne l'ont pas connue mais elle a profondément marqué ceux qui les ont élevés, qui ont défini leurs premières valeurs. C'est le cas de Art Spiegelman avec son père déporté. C'est le cas également de Giroud avec *Azrayen* ; tout à commencé par la découverte d'un

LA GUERRE, EN CE QU'ELLE A D'EXTRÊME, LES RÉACTIONS QU'ELLE PROVOQUE EXERCE UNE FASCINATION SUR TOUS LES ARTISTES

ment de jeunes gens particulièrement éduqués (ingénieurs de haut niveau, universitaires) doivent affronter la barbarie primitive de la guerre, aussi technologique et exigeante en matière grise qu'elle soit devenue. Ce roman a servi de scénario de BD à la trilogie de *La guerre éternelle* dessinée par Marvano

De nombreux grands maîtres de la bande dessinée se sont un jour décidés à raconter leur expérience de la guerre, ou celle d'un proche. Sans

carnet et de photos datant du service militaire de son père en Algérie. Cette trouvaille a entraîné des discussions avec Giroud père et un voyage que les deux hommes ont fait ensemble sur les traces du passé. Le dessinateur, Lax, bien que peut-être moins marqué, est lui aussi lié au conflit, par son père gendarme qui a servi en Kabylie en 1957. Ce lien peut être plus obscur et je me suis souvent demandé ce qui hait si fortement Jacques Tardi à la Première Guerre mondiale. Ce conflit qui semble aujourd'hui lointain revient de façon récurrente chez cet auteur. Dans la série *Adèle Blanc-Sec*, dans *Adieu Brindavoine/la fleur au fusil* et dans *La véritable histoire du soldat inconnu* la Grande Guerre est représentée. L'aboutissement de cette série, l'album dans lequel la « der des der » devient le sujet principal est le magistral *C'était la guerre des tranchées*.

Mais l'expérience personnelle ou le vécu familial ne peuvent expliquer la débauche guerrière que l'on constate en BD. Il apparaît plutôt que la guerre fascine les auteurs de BD, comme elle a fasciné les écrivains ou les cinéastes. La guerre, en ce qu'elle a d'extrême, les réactions qu'elle provoque, exerce une fascination sur tous les artistes. La guerre, ou une représentation idéalisée de celle-ci, peut être associée à l'aventure, à l'héroïsme, au dépassement de soi. C'est le cas dans les séries guerrières « naïves » où le conflit permet de poser le « héros ». *Buck Danny* est campé, de façon bien caricaturale, certes, dans les quatre premiers albums de la série qui racontent son rôle dans les batailles aéronavales de la Seconde Guerre mondiale. La guerre est l'occasion de situations extrêmes propices à la narration d'aventures (*Le vent des dieux*, *Le khan*, *Blueberry*) ou même





d'humour (*Les tuniques bleues*). Elle permet également d'illustrer des messages en recourant aux allégories épiques de la guerre, de la bataille, de la résistance. Dans *300*, l'épisode des Thermopyles pendant les guerres médiques permet de mettre en image l'idée de la résistance courageuse d'un petit nombre d'individus d'élite face à la multitude. Les Spartiates résistent jusqu'au sacrifice ultime. Enfin, la guerre dans les arts populaires exploite le sentiment de fascination mêlé d'horreur qui permet de casser l'ennui de nos sociétés trop policées. Ces histoires flattent les pulsions violentes du lecteur. Cette façon de traiter la guerre peut être plus ou moins saine, suivant le propos que l'on veut bien y mettre et la distance avec le sujet. Dans *300*, on sent bien qu'il n'y aurait pas besoin de pousser beaucoup le propos pour justifier certaines idéologies douteuses.

membres arrachés, celle de la mort qui frappe sans crier gare. C'est la guerre de la terreur abyssale, de l'instinct sauvage. C'est l'arme blanche qui traverse une poitrine, c'est un corps coupé en deux par les balles. C'est enfin



l'individu sacrifié à des enjeux qui le dépassent. Cette réalité est transcrite dans quelques bandes dessinées qui tiennent du témoignage réaliste : *Les 7 nains*, *C'était la guerre des tranchées*. Absurdité des situations, soudaineté et inéluctabilité de la mort.

La guerre de la bande dessinée s'éloigne généralement de cette réalité pour en faire, par transfiguration, un sujet d'évocation artistique ou un produit de divertissement. Cette guerre-là est le biotope du héros qui peut faire son jogging sous le feu des mitrailleuses, s'échauffer en zigouillant quelques dizaines de Sparring-partners vraiment empoités, prouver à chaque planche qu'il forge son destin. C'est spectaculaire, haletant. La guerre peut même devenir « élégante » avec les aviateurs.

D'un côté, une réalité tragique et de l'autre une représentation idéalisée. En BD, on a les angoisses des *7 nains* dans leur lancaster face à la sereine détermination de Buck Danny ; au cinéma, *Sauver le soldat Ryan* face à *Le jour le plus long*. Cette opposition se ressent même dans les onomatopées : dans *Akira* les armes font « *Badum Badum Badum* » alors que chez Pratt les fusils disent « *crack, crack, crack* ». La version du Vénitien est moins spectaculaire mais prouve qu'il a déjà entendu une fusillade, dont le bruit n'a pas grand chose à voir avec le tonnerre des pétarades hollywoodiennes. Entre ces extrêmes, la bande dessinée joue toute la gamme.

Que la BD transfigure la guerre pour permettre des œuvres de création n'est pas une mauvaise chose, on y gagne en scènes d'action, en suspense, en souffle épique. Mais il s'agit de ne jamais oublier qu'il s'agit d'une réinterprétation. Il ne faut pas se leurrer et éviter une malsaine fascination pour la violence collective.

G.B.

GUERRE FANTASMÉE CONTRE GUERRE RÉELLE

La question du réalisme est centrale dans la représentation de la guerre. La guerre réelle, celle des témoignages, est toujours horrible, un mal absolu. C'est la guerre des



DOSSIER LA GUERRE

● LA GUERRE RECRUE DU 9^e ART

La guerre et l'amour sont les deux principaux moteurs d'une histoire. Si l'amour n'est pas au rendez-vous, si les personnages ne s'aiment pas, ils sauront toujours se souder contre un ennemi commun. Cette règle de base dans les rapports humains est bien connue par les décideurs, par tous ceux qui s'intéressent aux "sciences humaines" (historiens, sociologues, psychologues...) et les conteurs en tout genre. Bien qu'elle soit un mode de narration récent, la bande dessinée a déjà fait de la Guerre sa complice. Toile de fond d'une aventure ou sujet à part entière d'une œuvre, personnage principal ou personnage secondaire, la guerre accompagne souvent auteurs et lecteurs de bandes dessinées.



LA GUERRE, UN ARTIFICE EFFICACE

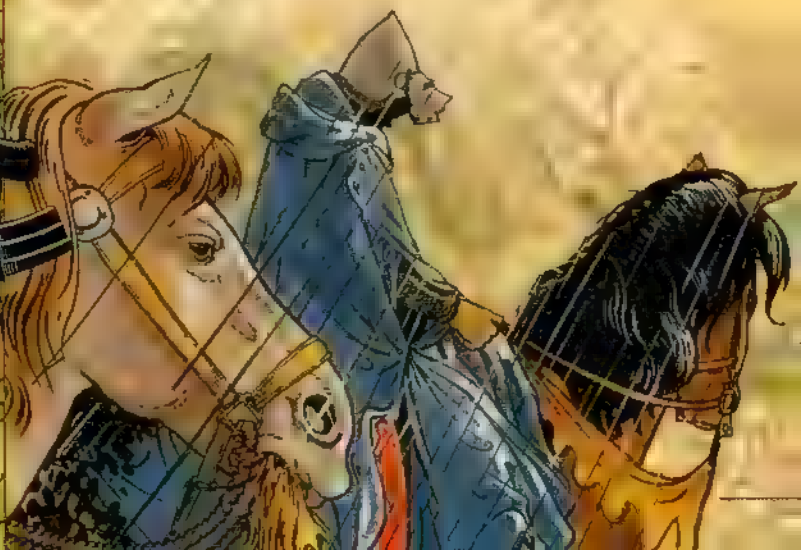
La guerre, cet "incroyable accélérateur de l'Histoire" selon Lénine, les scénaristes en ont fait un "incroyable accélérateur d'histoires". Les aventures des *Compagnons du crépuscule* sont ainsi rythmées par des massacres réguliers. Dès sa première planche,

LA GUERRE RECRUE DU NEUVIÈME ART

Bourgeon donne le ton : "Comme la grêle et la peste, la guerre s'abat sur la campagne quand on s'y attend le moins. De préférence, lorsque les blés sont lourds et les filles jolies". La guerre est une éternelle calamité, surtout pour les plus pauvres, le message est vite saisi. Mais la guerre est aussi un démarreur, un moteur et un accélérateur de scénari. Pendant la Guerre de Cent ans, un mystérieux chevalier s'adjoint un (piètre) valet et une (vive) servante, survivants d'un village massacré, et les entraîne dans une lutte contre la Force noire qui oeuvre à cette "Grande désolation". Ce sont les épreuves, toutes plus terribles et violentes les unes que les autres, qui vont permettre aux personnages de se grandir et de se bonifier. La guerre fait de ces êtres égoïstes, unis pour survivre, de vrais "Compagnons".



Dans le premier tome de l'œuvre de Frank Miller et Dave Gibbons, *Liberty* : un rêve américain, l'héroïne, Martina, tente de démarrer une nouvelle vie en s'engageant dans les troupes américaines de la PAX, qui recrute sans poser de question. Une terrible guerre en Amazonie est pour la jeune fille un moyen de progresser dans son combat



social, dans sa lutte à combien violente pour trouver la liberté. L'héroïne utilise aussi bien que le scénariste, l'opportunité de quitter le pays que lui donne cette guerre. Le combat par les armes apparaît comme un rite initiatique, une épreuve qui marque l'entrée de Martha dans le monde adulte. Martha ouvre

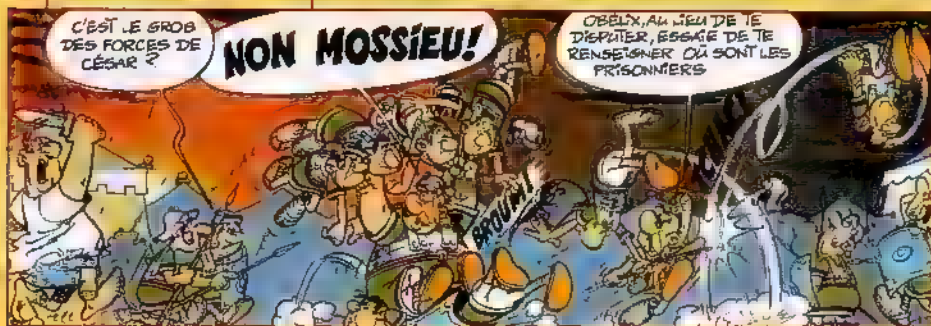


retrouve dans l'après-guerre mêlés à de troubles affaires dans lesquelles ils n'ont cessé de défendre la Bannière étoilée. Les pilotes de la Deuxième Guerre mondiale sont particulièrement prisés dans l'univers de la Bande dessinée : Bob Morane lui aussi bénéficie d'un passé militaire qui fait de lui un héros, avant même que les lecteurs assistent à ses aventures.

La guerre permet la confrontation de personnages terriblement différents, comme c'est le cas dans *Les Tuniques bleues*. Télescopage de destinées : c'est sur le champ de bataille que se font les rencontres les plus improbables. Pendant la guerre de Sécession, deux cavaliers Yankees, le caporal Blutch et le sergent Chesterfield doivent se supporter pour remplir de complexes missions. Et tan-



évoque dans un contexte de guerre exploité avec fantaisie : *Lucky Luke*, qui écumait le Far West au moment des guerres indiennes. Dans cette série, seuls deux albums sur les soixante et onze aujourd'hui parus sont véritablement consacrés aux problèmes indiens : Le dixième, *Alerte aux Pieds-Bleus* et le trente-septième, *Canyon Apache*. Le dixième album de Morris laisse un goût amer chez le lecteur un peu soucieux d'Histoire. Soit, personne n'est épargné par l'humour décapant de l'auteur : ni les Blancs, ni les Mexicains mais surtout pas les Amérindiens, qui apparaissent comme des brutes imbéciles et avinées, dont on ridiculise la culture. Mais contrairement aux aventures d'Astérix, où bien évidemment, les Romains ne sont



LA GUERRE PLANE AU DESSUS ET PARFOIS S'INCARNE, ELLE DEVIENT ALORS UN PERSONNAGE À PART ENTÈRE.

les yeux (dans son lit d'hôpital) sur un monde à peine plus dur que celui de son enfance mais où le mensonge et le cynisme lui sautent au visage.

La guerre est un artifice efficace dans les mains des conteurs. Elle permet de faire rebondir un scénario aussi bien que de faire progresser les personnages dans leur cheminement intérieur. À l'inverse, la guerre permet de sauter des étapes et d'éviter ces subtiles évolutions, lorsque l'on veut créer des personnages qui seront d'emblée héroïques et très vite couverts de prestige. Ainsi sont nés *Buck Danny*, et ses amis Tuckson et Tumbler, qui entrent immédiatement en action et sont rapidement posés comme trois as de l'aéronavale américaine. La guerre impose l'archétype des personnages. Le lecteur assiste à leurs exploits militaires, puis les



dis que le gros sergent Chesterfield est toujours prêt à se sacrifier en héros, le petit Blutch cherche désespérément les occasions de désertir. Un héros idiot et un antihéros futé sont réunis par des circonstances exceptionnelles, permettant aux auteurs de cette série (Cauvin au scénario, Salverius puis Lambil aux dessins) de tenir avec ironie des propos antimilitaristes.

La guerre permet parfois de créer des situations humoristiques. Dans *Les Aventures d'Astérix le gaulois*, Goscinny et Uderzo utilisent avec génie un comique de répétition lié au conflit entre le petit village d'Armonque et l'Empire romain. Et le lecteur de se régaler à chacune de ces batailles ne faisant jamais aucun mort, où pleuvent baffes, châtaignes et jeux de mots.

Un autre héros populaire

plus à plaindre, les guerres indiennes sont encore récentes. Suffisamment pour blesser une communauté amérindienne subissant toujours une situation précaire. Une guerre dont les victimes sont toujours vivantes pouvait-elle servir de support à la moquerie ?

Buck Danny



DOSSIER LA GUERRE

2 LA GUERRE RECRUE DU 9^e ART

Dans le trente-septième album de la série, Goscinny a rejoint Morris et ce tandem tient au sujet des indiens des propos plus nuancés. Cette fois, le héros, les personnages secondaires et les circonstances sont bien posés. Les faits de guerre ne servent plus uniquement à valoriser Lucky Luke et il y a un véritable message dans cette bande dessinée où l'on décode le mécanisme de la haine engendrant la haine. Ce n'est plus un peuple qui est ridiculisé, c'est l'incompréhension entre deux civilisations.

LA GUERRE, PERSONNAGE OU DÉCOR

Dans d'autres œuvres enfin, la guerre est un agent d'ambiance, une omniprésence, voire un personnage à elle toute seule. Dans *Le Bataillon des lâches* de Marazano, cinq soldats tentent de désertir une planète où menace une terrible guerre entre les Humains et les Krells. Le lecteur ne fait qu'entrevoir ces ennemis et ce conflit. La guerre est un monstre caché qui hante le parcours de ces cinq hommes et femmes. Une atmosphère étouffante qui rappelle celle d'*Alien* au cinéma. Mais le vilain extra-terrestre baveux peut retourner flotter dans son vide intersidéral : la

guerre est un personnage bien plus utile au scénariste. Ce monstre informe permet à Marazano d'asseoir son œuvre sur une véritable réflexion. Les héros ne cherchent pas uniquement à survivre. C'est leur conscience qui les pousse à ne pas céder aux "fantasmes xénophobes" de leurs généraux. Les personnages sont à la fois étoffés et fantomatiques dans cette histoire. Encore une fois, on doit cette ambiance si particulière au contexte de guerre : les héros ont disparu au moment où le témoignage de l'un d'entre eux, Simon Haldeman, nous parvient. Un scénario bien ficelé, qui laisse au lecteur (supposé avoir lu le message numérique laissé par Simon) le sentiment d'être entré dans cette histoire.

En tant que toile de fond d'une histoire, la guerre permet également, par contraste et par comparaison, de valoriser et de mettre en relief son négatif : amour, beauté, poésie... La 2^e lettre, de Will et Desberg, est certainement l'un des plus beaux exemples

BLAM

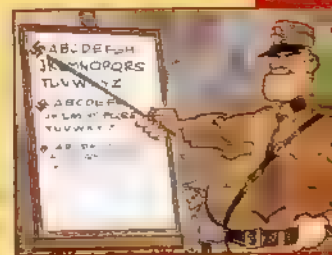
BLAM

BLAM

BLAM



de cette technique scénaristique. À Berlin, dans les années Trente, Fred Capitoie, l'enfant de la misère qui dérange les bonnes consciences, est sauvé du suicide par des filles de joie. "De cette époque, là, j'ai compris qu'une putain, c'est une sentinelle laissée en arrière pour les trainards", raconte l'une d'entre elles. Les employées d'une maison close deviennent donc les mamans de Fred. Pour pouvoir lire et écrire des contes merveilleux, l'enfant accepte de devenir "un petit garçon bien éduqué". Mais la montée du nazisme vient perturber cette enfance heureuse. Dans l'univers onirique de Fred, la croix gammée qu'il voit partout est une vingt-septième lettre de l'alphabet, qui change le sens de tous les mots. Et de sa vie. L'innocence, la vérité, l'amour et la poésie, épanouis dans un bordel, sont confrontés à l'implacable machine nazie. Mais toutes ces couleurs de l'enfance permettent aux "mamans" de garder l'espoir pendant la guerre et les bombardements.





LA PLANCHE, CHAMPS DE BATAILLE

La guerre est aussi un procédé pour un dessinateur qui veut montrer ses capacités et son talent à composer des scènes complexes d'action. C'est bien sûr le cas dans *Astérix*, où les batailles sont un régal pour le lecteur averti qui s'attarde sur chaque plan de la scène. Tous sont soignés. En général, c'est Obélix et ses victimes volantes qui attirent le regard, mais on peut aussi admirer Idéfix en action sur un mollet ou une fesse en second plan, ou en fond, les regards stupéfaits, idiots ou apeurés des romains. Plus loin encore, certains prennent la fuite et d'autres sont entassés, hébétés, langues pendantes et armes brisées. Parce que le sang ne coule jamais, parce qu'il n'y a aucun réalisme, ces tableaux riches en mouvements réjouissent inmanquablement les lecteurs. Ces héros-là résistent avec bonhomie, ils ne tuent pas.

Loin de cette vision, Jean-Yves Mitton pousse le réalisme à l'extrême dans ses *Chroniques barbares*. L'auteur nous propose ainsi un voyage dans le passé, dans l'ombre des hordes de vikings qui massacrent tout sur leur passage. Spécialiste des costumes et des masques, Mitton s'essaie à la reconstitution historique jusque dans les moindres détails. Il s'exerce avec les coupes, les plis, les textures des vêtements, les casques effrayants, les armes... jusqu'aux bourrelets et poils des vikings ! Les

Ainsi, les scènes de guerre sont pour certains dessinateurs un moyen de montrer leurs talents et de stimuler leur créativité. Dans *The Red Star*, Christian Gossett crée tout un langage de couleurs. L'auteur suit le récit en alternant des planches à dominante rouge, orange, bleue ou grise. L'Union des Républiques de l'Etoile rouge est un empire qui refuse de céder aux désirs d'indépendance de certaines de ses républiques. Une jeune veuve, officier belle et émouvante, raconte la bataille des Portes de Kar Dathra pendant laquelle elle a perdu son époux. Cette bataille marque la décadence d'un empire qui a oublié depuis longtemps sur quels idéaux il s'était fondé. Bleu, pour les soldats de l'Empire et leurs combats ; Orange, ou plutôt "cou-



LES SCÈNES DE GUERRE PERMETTENT AUX DESSINATEURS D'EXERCER LEUR TALENT SANS RETENUE.



A lire *Les Aventures de Buck Danny*, on imagine assez bien l'illustrateur Hubinon comme un grand gamin, qui dessinerait des uniformes, bateaux, avions ou armes avec le même soin que d'autres jouent aux soldats de plomb ou construisent des maquettes. Des dessins soignés qui traduisent aussi bien que les scénarii, une admiration pour une culture et une civilisation, en l'occurrence américaine.

scènes de guerre sont l'occasion de créer des cases à la composition complexe et d'enchaîner avec brio diverses séquences de mouvements.

Certaines bandes dessinées donnent l'impression que le dessinateur s'est vraiment fait plaisir en représentant des images de guerre

leur de feu" pour les ennemis et leur dangereuse riposte, gris, noir et blanc pour la Mort, rouge pour la Vérité. Des dessins et des phylactères relevés par des jeux de lumière et de couleur dans lesquelles Chris Gossett excelle. Une bataille dont le dessinateur est le véritable maître.

Champion hors catégorie des innovations graphiques et des couleurs :



Mattotti. Dans une de ses principales œuvres, *Feux*, il joue avec les contrastes pour nous raconter la guerre entre deux civilisations : celle de l'île de Sainte Agathe, habitée par de mystérieux indigènes, et la nôtre, celle où marchands et soldats travaillent de concert. Les navires marchands qui ne peuvent accoster tranquillement sur

DOSSIER LA GUERRE

● LA GUERRE RECRUE DU 9^e ART

cette île, font appel à l'armée pour normaliser la situation. Il existe un équilibre précaire entre les deux mondes : le monde gris métallique des militaires du cuirassé "Anselme II" et celui de l'île, bleu (ciel, mer) et vert (végétation). Cet équilibre est rompu par le passage du lieutenant Absinthe du cuirassé vers l'île. On trouve dans cette oeuvre une merveilleuse complicité entre textes et dessins. Par exemple, le nom du personnage principal, Absinthe, évoque des couleurs, le vert ou le bleu du liquide (c'est à dire les couleurs de l'île), ainsi que la folie (allée à l'abus de cet alcool) et l'interdit (cet alcool, jugé trop nocif est de nos jours interdit) un nom exprimant sans doute la nature profonde du personnage, contrariée par sa fonction de militaire. Là encore, on retrouve un équilibre fragile, celui du héros qui avoue : *"Oui, j'ai tué un homme mais j'ai sauvé mes émotions."* Le conflit commence, exprimé par les couleurs oranges et rouges, et par les dessins de différentes formes de feux : les feux innombrables allumés la nuit sur l'île et ceux des canons du cuirassé. Quand le lieutenant a fait son choix et passe à l'acte, il a le visage barbouillé de peinture rouge, signe de violence et de passion. Le dernier chapitre commence par une seule case, tableau représentant le lieutenant parmi les feux de l'île, et fini également par un tableau : le cuirassé en flammes. Deux images en balance d'un bord à l'autre du chapitre, résolvant cette histoire à elles seules. Mattotti a créé une oeuvre d'une grande richesse, que nous pou-

vons lire à plusieurs niveaux. Les dessins de guerre y sont employés dans un jeu complexe d'équilibres et de contrastes.

La bande dessinée exploite couramment des contextes de guerre afin d'élaborer ou de faire rebondir un scénario compliqué et de créer une ambiance originale. Elle permet aussi aux dessinateurs de s'exprimer au travers de mouvements, d'actions rapides, simultanées. Ils jouent avec l'enchaînement des cases ou construisent de véritables tableaux en une seule vignette. Ils peuvent faire preuve d'un réalisme minutieux, ou bien de recherche picturale. Le dessinateur saisit l'occasion d'inventer de nouveaux codes, d'innover dans des techniques de représentation. La guerre est un moyen d'expression, un des liants qui permettent cet amalgame, ce mélange intime entre textes et images que tous les auteurs de bandes dessinées voudraient obtenir.

M.P.B.



Le cuirassé Anselme II



Le cuirassé Anselme II



OUI, J'AI TUÉ UN HOMME,
MAIS J'AI SAUVÉ MES ÉMOTIONS.

Les yeux verts

I la politesse des monstres



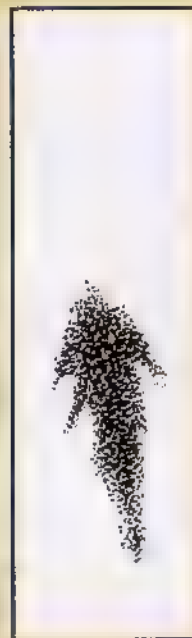
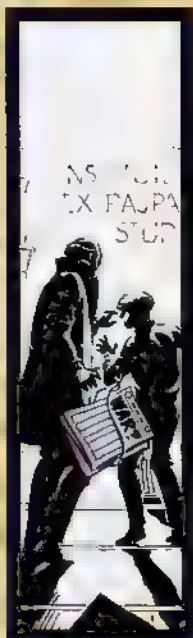
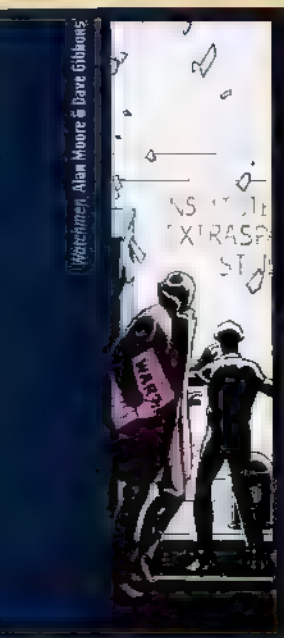
Êtes-vous prêt au Grand voyage?

DISPONIBLE LE 27 MAI 2002

La bande dessinée utilise souvent un contexte de guerre pour atteindre une dimension supérieure mais il arrive aussi que le neuvième art devienne l'instrument de certains auteurs pour parler d'une guerre. Ces auteurs sont parfois des victimes de guerre, parfois d'anciens soldats ou des militants ou des journalistes, qui témoignent d'une guerre récemment vécue. D'autres bandes dessinées parlent de guerres fictives et là, l'émotion ne fait pas obstacle à la réflexion.

TÉMOIGNAGES

dans un pays où faire la fête et porter des jeans devient dangereux. Histoire d'une fille comme les autres, qui après le bombardement de son quartier, retrouve sous les décombres les restes de son amie. Peur de mourir, de perdre les siens. Révolte d'une adolescente, déçue par une vive conscience politique et une formidable envie de vivre libre et heureuse. Harrés par une gosse, les récits du drame iranien sont un moyen d'aborder avec clarté un sujet complexe. L'enfant hésite, se pose mille questions, penche d'un côté puis de l'autre. Par exemple, comment refuser le régime au pouvoir et dans le même temps, vouloir défendre sa patrie envahie ? Les questions de la gamine nous permettent de faire une rapide analyse : cette guerre pouvant unir tous les Iraniens, quelles que soient

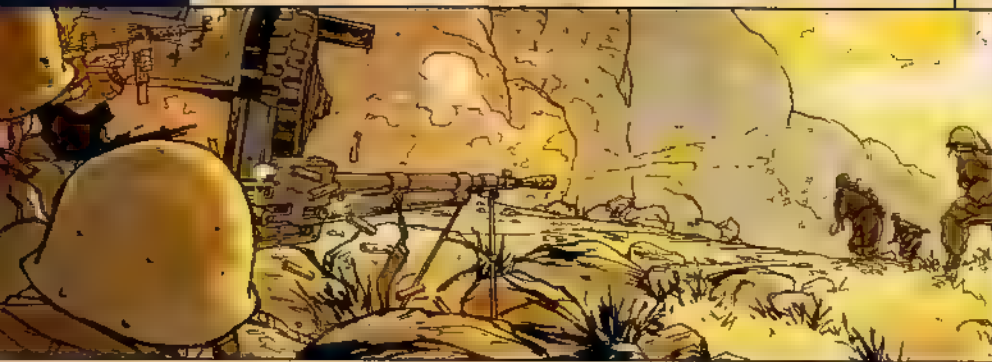


DU CÔTÉ DES VICTIMES

Un des plus émouvants témoignages de guerre dans la bande dessinée est celui d'une petite fille. Dans *Persépolis*, Marjane Satrapi raconte son enfance en Iran. Cette œuvre autobiographique nous révèle la vie quotidienne d'une famille progressiste pendant la révolution et la destitution du Chah, puis pendant la mise en place de la République islamique et la guerre entre l'Iran et l'Irak. La république islamique combat les « ennemis de l'intérieur » autant que le pays voisin et Marjane grandit dans un climat violent. Initiée par ses parents, famille et amis aux problèmes religieux et politiques de son pays, Marjane entend régulièrement parler de prisons, de tortures, d'assassinats et d'exécutions. Membres de la famille ou amis proches, des êtres chers disparaissent brutalement de son univers. L'intégrisme religieux bouleverse sa vie et la guerre aggrave tout, véritable surenchère dans l'horreur. Histoire d'une forte tête adorant les boudes et Kim Wilde,

leurs convictions, et renforcer l'assise d'un gouvernement nouvellement au pouvoir. Ce point de vue est confirmé dans les pages suivantes. Les réponses apportées par les parents de Marjane, aussi bien que leurs défaillances, permettent de nuancer les propos. C'est une manière de donner une dimension humaine à un récit de guerre. En abordant l'histoire par une approche quotidienne, Marjane Satrapi veut que le lecteur retrouve à un moment ou un autre des éléments de sa propre vie.





Nous ne subissons pas un fade récit de guerre comme dans un manuel d'Histoire. Nous ne pouvons qu'être touchés et nous sentir concernés par ce récit. *Persépolis* est une histoire qui contribue à l'Histoire. Récits de guerre : des histoires qui contribuent à l'Histoire.

Mêmes émotions avec l'œuvre d'Art Spiegelman, *Maus* : un survivant raconte. L'auteur raconte l'histoire de son père, Vladex Spiegelman, juif polonais ayant survécu pendant la Deuxième Guerre mondiale aux tran-

guerre ou de l'Holocauste ? Une guerre peut-elle servir de leçon ? Comment raconter une guerre qu'on n'a pas vécue ? Une BD peut-elle changer notre regard sur la guerre ? Le thème sensible de la culpabilité est abordé : celle des victimes survivantes aux abominations ; celle des enfants de victimes qui, comme Art, ont eu une vie plus facile que leurs parents mais sont hantés par des récits terrifiants : « Des fois, dans la douche, j'imaginais que du Zyklon B allait sortir plutôt que de l'eau. » ; celle des jeunes Allemands

LES SOLDATS RACONTENT

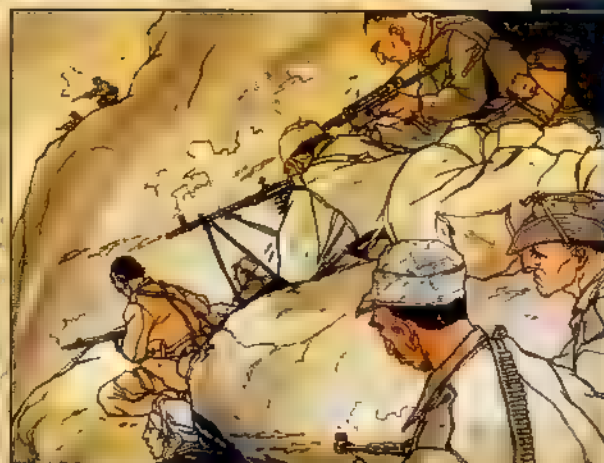
Dans *Azrayen*, de Giroud et Lax, on retrouve le vécu d'un père, soldat cette fois. Cette bande dessinée est née après que Franck Giroud ait découvert un carnet, dans lequel son père avait consigné photos et réflexions sur ce qu'il avait vu en tant qu'appelé pendant la guerre d'Algérie. Franck Giroud s'en est largement inspiré et son père devient le chauffeur Paturel dans la BD. *Azrayen*, l'ange des ténèbres, c'est le surnom donné par une vieille Kabylie au lieutenant Messonnier, un homme pourtant gentil et prévenant, mais qui ne dégageait pas de « bonnes ondes ». L'histoire de cette œuvre est une quête : en 1957, en plein conflit algérien, en Grande Kabylie, le lieutenant Messonnier et toute sa section ont disparu, soit vingt-deux hommes et leur matériel. Le capitaine Valéra est chargé de les retrouver. La question est de savoir s'ils sont « passés à l'ennemi » ou s'ils ont été attaqués. Le capitaine Valéra se lance dans l'étude du parcours et de la personnalité du lieutenant disparu. De villages en villages, de rencontres en récits, c'est plus que la vie d'un homme qui apparaît, c'est la vie et les valeurs du peuple berbère qui s'exposent aux soldats français. Mais la guerre va faire perdre au jeune appelé Paturel, qui ouvre sur ce nouveau monde de grands yeux étonnés, son regard d'enfant. Entre les soldats d'un pays et les civils d'un autre, le dialogue n'est plus possible. La

PEUT-ÊTRE DOIT-ON TOUS SE SENTIR COUPABLES. TOUS : POUR TOUJOURS !



chées, aux ghettos, puis aux camps de la mort. C'est un récit en deux temps : dans le passé du père, sa lutte quotidienne pour survivre aux affres de la guerre et à la monstruosité des camps ; dans le temps présent, celui d'un fils qui tente de mieux connaître son père. Cette bande dessinée est remarquable par sa rigueur et son intransigeance : l'auteur ne fait de cadeau à aucun des personnages, ni à lui-même, ni à son père. Il y a dans ce récit plus qu'un témoignage détaillé sur la Deuxième Guerre mondiale : il y a une confrontation entre un père ayant vécu l'indicible et son fils né après cette période noire et qui essaie de comprendre les contradictions de son géniteur. Des questions importantes sont ainsi soulevées : En quoi la guerre peut-elle changer les hommes ? Peut-on vivre normalement après les blessures de la

vis-à-vis de l'Holocauste. L'auteur n'a pas de véritables réponses à proposer, peut-être quelques pistes et beaucoup de doutes : « J'sais pas... Peut-être doit-on TOUS se sentir coupables. TOUS : POUR TOUJOURS ! ». Autre question abordée par l'auteur : la bande dessinée est-elle un bon média pour remplir un devoir de mémoire ? Comment ne pas trop simplifier, ne pas trop déformer des éléments si complexes ? Défi relevé : *Maus* n'est pas une bande dessinée simple réduite à un message précis. Pas de ces « Plus jamais ça », répétés après chacune des abominations qui hantent le XX^{ème} siècle. C'est une œuvre fine et bouleversante, composée de témoignages et de remises en questions. Tout ce qui a pu faire avancer la réflexion de l'auteur y est honnêtement consigné, depuis ses disputes avec son père jusqu'aux discussions avec son psychologue. La narration en deux temps a permis à l'auteur de prendre du recul et d'analyser les sentiments qui submergent le Père-Témoin et le Fils intervieweur.



DOSSIER LA GUERRE

● TÉMOIGNAGES

misère, la peur, la méfiance, le déshonneur, l'injustice, la bêtise, la violence, la mort, la honte... Paturel est à son tour confronté à tout ce qui a brisé le lieutenant recherché. La guerre se nourrit d'enfances envolées. C'est ce qu'a saisi Michel Giroud, alias Paturel, entré si brutalement dans la complexité du monde adulte. Il le comprend, en contemplant des petits bergers kabyles dont les soldats ont détruit le village : *« ces enfants naguère si paisibles et si rieurs [...] en quelques minutes, leur yeux avaient perdu toute innocence. Ils étaient devenus durs, impitoyables et cruels comme ceux de leurs aînés... c'était fini... nous ne pouvions plus gagner cette guerre. »* Il a fallu dix ans pour réaliser cette bande dessinée. L'objectif de Franck Giroud était de *« restituer les sentiments et les sensations d'un appelé plongé malgré lui dans ce conflit »*. Le but de son père était de parler de cette « Guerre Sans



Nom », dont tout le monde s'efforce d'oublier les victimes. Cette bande dessinée, c'est aussi la quête d'un fils parti à la découverte de son père. Les « Giroud père et fils » récoltent toutes les informations qu'ils peuvent sur cette guerre. Les travaux d'historiens ne suffisant pas, ils partent en repérage en Kabylie, rassemblant des témoignages de tous bords.



Le dessinateur, Christian Lax, se sent lui aussi concerné par le drame algérien, son père gendarme ayant été envoyé en Kabylie la même année que Michel Giroud. C'est une immersion dans d'autres temps et d'autres lieux que propose *Azrayen*. Cette bande dessinée se lit et se relit car résoudre le mystère de la disparition de vingt-deux hommes n'est pas suffisant. Une deuxième lecture permet de profiter de chaque planche, de chaque vignette, qui débordent de détails. Au-delà du petit univers des bédéphiles, *Azrayen* remplit un devoir de mémoire, magnifique et séneux. Son message se résumerait en un maître-mot : tolérance.

QUAND LA BD REMPLIT UN DEVOIR DE MÉMOIRE.

Ernie Pike



Un autre ancien soldat tente de faire passer des témoignages et des messages au travers de la bande dessinée : Hugo Pratt. Toute son Oeuvre parle de la Guerre. Pratt a cherché ce qu'il peut rester d'humanité chez des combattants, lorsque les rouages implacables de la guerre sont déclenchés. C'est le sujet des *Chroniques de guerre* d'Ernie Pike. Pour ces courtes histoires, Hugo Pratt a travaillé avec Hector Oesterheld. Il était chargé du dessin mais a contribué aux scénarios et même, en a écrit quelques-uns. Ernie Pike est un correspondant de guerre fictif



inspiré par un personnage réel, Ernest Pyle, célèbre journaliste américain mort sous les balles japonaises en avril 1945. L'objectif des deux auteurs était de renverser les clichés, de faire disparaître le manichéisme entre bons et méchants, de montrer la complexité d'une guerre. Le procédé narratif ouvre de nombreuses possibilités : Ernie Pike est là en tant que narrateur, il se pose aux lecteurs comme un témoin incontestable. Ce témoignage est d'autant plus fort, qu'il fait référence à un personnage réel et connu. Comme Pike « raconte » une anecdote, son récit oral permet d'entrer directement dans les différentes histoires. Celles-ci peuvent se permettre



d'être rapides et les messages sont d'une grande clarté. Cependant, les auteurs ont parfois éprouvé le besoin de préciser que tel récit « est bien tiré de la réalité ». Il y a bien sûr des variations dans la mise en scène. Dans *Jour de Noël*, Pike rapporte comment il avait poussé des soldats à courir sous les balles pour secourir un ennemi blessé, en leur racontant un « conte de Noël ». Cette histoire imbriquée dans une autre histoire, montre qu'il est possible de tirer leçon d'un drame. De légères notes d'optimisme, de fragiles touches d'espoir naissent au milieu

de ces terribles récits. À travers Ernie Pike, Pratt et Oesterheld parlent de la difficulté d'être à la fois un soldat obéissant et un homme écoutant sa conscience. Il s'agit aussi de faire comprendre l'absurdité et la cruauté de la guerre. La guerre les fascine car elle crée des situations exceptionnelles où des valeurs, telles que la vie d'un enfant ou l'amitié, sont mises à l'épreuve. Il ne s'agit pas de défendre l'héroïsme militaire conventionnel mais le courage de rester soi-même devant le pire. Pratt et Oesterheld désignent dans ces chroniques ceux qui prennent partie pour la vie, « ces rares individus qui ont su rester des hommes au milieu de toute cette folie ». Cette recherche de l'humanité dans la guerre a, semble-t-il, hanté Hugo Pratt. On retrouve sa démarche dans *Dans un ciel lointain*. L'auteur affirme avoir assisté, en 1941, en Abyssinie orientale, à un spectaculaire combat aérien entre un aviateur italien et un aviateur anglais. Le vainqueur découvre qu'il avait abattu l'avion d'un ami de longue date. Dans sa bande dessinée, Pratt raconte l'amitié entre le major Pietro Bronzi et le capitaine Tristram Melrose, amitié assumée dans une guerre qui a fait d'eux des « ennemis ». En dépit d'une situation cruelle, ces deux hommes qui s'affrontent bien involontairement vont défendre leurs valeurs communes : la noblesse d'âme, la fidélité, le courage, l'excellence, l'honneur... et l'élégance.



LA GUERRE D'ALAN LA GUERRE PAR LES CHEMINS DE TRAVERSE



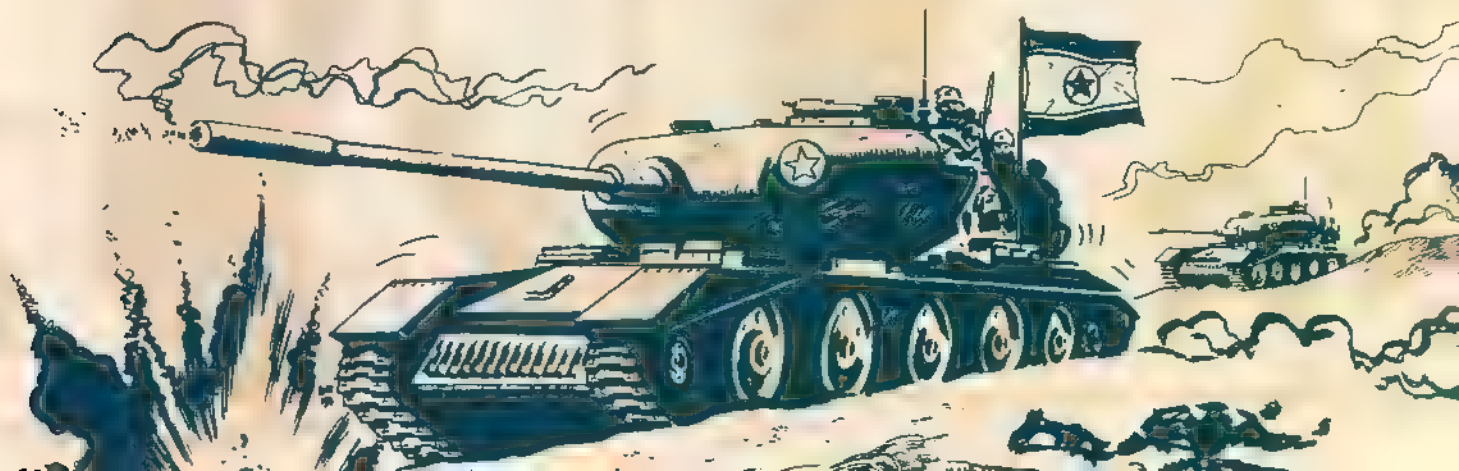
Loin du bruit et des fureurs, *La Guerre d'Alan* est une évocation de la guerre bien plus initiatrice et humaine que sensationnaliste et sanglante. Peut-être parce que ce n'est pas une création imaginaire, mais la fidèle adaptation en BD du récit fait au dessinateur Emmanuel Guibert par l'américain Alan Cope, un soldat parmi les autres. Le choix des moments nous absorbe, ils sont vrais et qui sont racontés sans interprétation, avec juste ce qu'il faut de vérité. Pas d'acte de bravoure, ni de faits de guerre remarquables dans cette évo-



cation de la Seconde Guerre Mondiale. Quelques grosses frayeurs au coup de son, quelques furtifs soldats avec la mort les de manœuvres. Mais le cœur du récit n'est pas là. Il est avant tout dans les rencontres faites par Alan, sa découverte de la musique classique, ses rapports avec ses compagnons d'armes. Le soldat Alan est un pion dans cette page de l'histoire mais un pion pensant qu'il, un demi-siècle plus tard, nous donne son expérience à partager de l'intérieur. La transcription qu'en réalise Emmanuel Guibert de son dessin épuré couvrira sur 6 volumes dont seuls les deux premiers sont encore parus. Une grande fresque. — Isabelle V.A.

TÉMOIN OBJECTIF OU AUTEUR ENGAGÉ

Certains auteurs usent de la BD pour informer, pour éduquer, pour ne pas oublier, parfois avec pédagogie, parfois avec un militantisme très marqué. Joe Sacco est maintenant connu pour ses reportages graphiques sur des conflits récents. Dans *Palestine, une nation occupée* et *Palestine, dans la Bande de Gaza*, Joe Sacco évoque ses séjours dans les Territoires occupés pendant l'hiver 1991-92. Le but de cette BD-reportage était « de savoir qui sont les Palestiniens et pourquoi ils ont résisté au sionisme et à l'occupation. » Il nous



DOSSIER LA GUERRE

➤ TÉMOIGNAGES



raconte ses passages dans des villes, ses rencontres, les gens qui lui confient leurs souffrances. Il parle de lui aussi, de ses démarches de journaliste qui engrange des éléments en pensant avant tout à son travail. Il semble qu'il y ait deux Joe Sacco : celui qui a fait son enquête de journaliste occidental et celui qui

a pris du recul en dessinant sa BD. Le dessinateur ne fait pas de cadeau au journaliste, parfois ridicule, parfois si froid. Il restitue ses pensées de reporter profitant de l'hospitalité et de la générosité des Palestiniens, engrangeant de douloureux récits : « bien sûr, bien sûr, je vais remplir mon carnet de notes, je vais informer le monde de vos souffrances, surveillez votre librairie habituelle de BD ». Joe Sacco montre ses lâchetés d'occidental, sans doute parce qu'elles font aussi partie des problèmes de la Palestine. Sa démarche est de tout restituer, ce qu'il voit, ce qu'il entend, ce qu'il pense. C'est une manière de rester honnête, de prendre parti le moins possible. Cependant, à force de voir cette violence et cette misère, la peur apparaît, la tension s'infiltre et le cœur s'ouvre. Le lecteur sent l'évolution du narrateur tout au long de ces deux tomes : Joe Sacco va finalement devenir attentif à ceux qui l'entourent. Avec Joe Sacco, la souffrance, la peur, la colère sont à fleur de page. Et si comme moi vous abordez *Palestine* juste après avoir lu *Maus*, accrochez-vous car le choc est rude !

Palestine

Très didactique, le manga de Hisashi Sakaguchi, *Fleur de Pierre*, essaie de comprendre ce qui s'est passé en Yougoslavie avant et pendant la Deuxième Guerre Mondiale, et donc ce qui se passe dans le temps présent. Les faits historiques se déroulent sous les yeux de deux adolescents, le rebelle Krlo et la douce Fi. C'est le regard de ces deux personnages, en train de passer du monde simple de l'enfance au monde très compliqué des adultes, qui permet au lecteur d'aborder le sujet, d'abord avec simplicité puis de manière de plus en plus nuancée.

Utiliser la bande dessinée comme un support pédagogique est à la fois ingénieux et dangereux. Nous ne sommes jamais loin d'une éventuelle propagande. L'énorme succès des « comic books » après la Deuxième Guerre mondiale, est le reflet d'une époque où l'Amérique victorieuse étend son influence dans la vieille Europe. Cette emprise est économique, avec le



plan Marshall, mais elle est aussi culturelle. La bande dessinée américaine apporte aux lecteurs européens des super héros sans peur et sans reproche, qui ont soutenu les États-Unis pendant la Seconde Guerre mondiale, et qui luttent ensuite en Corée ou au Vietnam. La BD américaine a sans doute contribué à l'expansion d'une idéologie dans le bloc de l'Ouest.

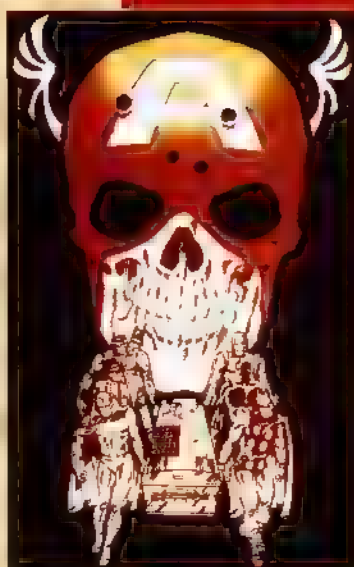
Parfois, la bande dessinée se fait militante. Tuan Mc Cairill, d'Auclair, raconte la lutte des Irlandais pour retrouver leur indépendance. Quand Tuan Mac Cairill prend son violon et chante son pays, son histoire, il est l'incarnation de son peuple, survivant et combattant. Mais Auclair a voulu donner une fin à ce chant : Tuan Mac Cairill

CAPTAIN AMERICA LA BD SOUS LES DRAPEAUX

Quand les héros tendent sur leur corps musculeux leur lycra couleur peau et se coiffent d'une étoile sur la tête, la BD sombre parfois du côté de la propagande. Profitant de leur victoire à la fin de la Deuxième Guerre Mondiale, les États-Unis vont tenter de renforcer leur empire idéologique sur le monde, et la bande dessinée va se retrouver, comme d'autres médias, au service d'un état.



IL EST DES SYMBOLES QU'ON NE PEUT PAS TOUCHER



Captain America est l'illustration, jusqu'au boutiste de cet état d'esprit : un héros parfait qui oeuvre sans relâche pour la justice et la liberté. Pour parfaire cette icône, ses créateurs vont même jusqu'à le dépouiller de toute vie personnelle. Le héros n'est plus qu'un costume avec une étoile dessus.

Il serait injuste de ne faire de Captain America qu'un outil de propagande. Parfois les auteurs arrivent à en faire un personnage touchant, à la recherche de cette limite entre l'être humain et le symbole qu'il incarne. Le dessin impressionnant de Kirby permet même à cette série d'atteindre des sommets. Mais ce sont surtout les trois épisodes de Jim Steranko que l'on retiendra : la mort de Captain America. User mettre en scène la mort d'un tel personnage (même s'il était condamné à revivre) serait presque en soi un acte de réhabilitation. Mais Marvel n'a su aller jusqu'au bout, en refusant le projet de couverture de Steranko.

J.M.

OMBRE OU LUMIÈRE : LE REFLET DE LA GUERRE

Comment montrer l'horreur de la guerre ? Comment sensibiliser le lecteur à un sujet ? Comment harmoniser dessins, scénarios et textes ? Ce sont les questions que tous les dessinateurs de bande dessinée ont dû se poser.

Certains ont fait le choix du réalisme. Jean-Yves Mitton l'a poussé à l'extrême dans ses *Chroniques barbares*. Lorsque ses vikings massacrent, la crasse, le sang et les débris humains nous permettent d'entrevoir, le temps d'une lecture, ces éléments « organiques » d'une guerre que nos esprits refoulent habituellement. Le réalisme est un bon moyen de choquer et d'écoeurer.

Pour une descente aux enfers de la guerre, Sakaguchi a choisi la chute libre ! Dans *Fleur de pierre*, son procédé pour déstabiliser le lecteur est de contraster la beauté d'un pays et la gentillesse de ses habitants, avec



les massacres et les horreurs de la guerre. Tout se joue dans le premier chapitre, qui porte si bien son titre : *Le calme avant l'orage*. Le récit ne commence pas avec une succession de simples vignettes mais avec de véritables tableaux. Sakaguchi chante la beauté de la nature avec cette sensibilité si particulière aux artistes japonais : nous entendons le petit ruisseau, le vent

dans les feuillages... nous nous émerveillons devant le fragile coquelicot... tout ça à partir de dessins en noir et blanc ! Mais au premier dialogue, le dessinateur réemploie les codes graphiques des mangas. Nous restons néanmoins dans la douceur, avec des personnages splendides de naïveté, comme la jolie F1 : « Je sais qu'il n'y aura pas la guerre chez nous

[...] parce que notre pays est si magnifique en temps de paix ». Le lecteur sait que la guerre va forcément entrer dans cette histoire, mais il veut profiter au maximum de cet état de grâce si surprenant. L'irruption brutale des avions allemands est une injure à la poésie des pages précédentes, un choc à la fois psychologique et esthétique, pour entrer dans le drame.

D'autres ont fait le choix de la simplicité. Les dessins de Marjane Satrapi rappellent nos représentations médiévales : ils sont simples et symboliques. Par exemple, une grande quantité de personnages cumulés en une seule vignette symbolise un massacre. Un visage se couvre d'une ombre noire pour exprimer la tristesse. Il y a peu

AU PAYS DES LUCIOLES : GUERRE ET POÉSIE

Les mangas, qu'ils soient sous forme de BD ou de films d'animation, opposent très souvent la Nature et sa poésie à la violence et à la guerre. Souvenez-vous du bel Actarus affrontant tous les dangers pour sauver notre magnifique Planète bleue ! Loïen des dessins animés pour enfants, la culture japonaise du manga possède de vrais chefs d'œuvre qui réconcilient les adultes avec l'animation. *Le tombeau des lucioles* est un des films les plus durs sur la Guerre et ce dessin animé n'est pas à destiné aux enfants !

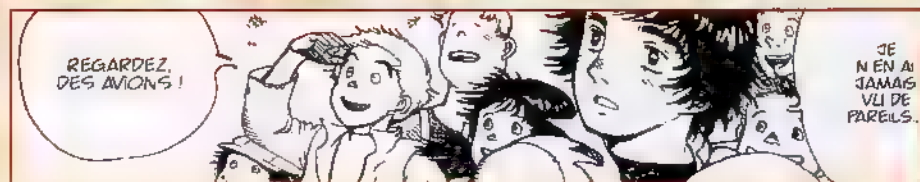


Le réalisateur Isao Takahata s'est basé sur une nouvelle en partie biographique de d'Akiyuki Nosaka. Au Japon, en été 1945, Kôbê s'embrase sous les bombardements américains. Seki, 14 ans, et sa petite sœur Setsuko, 4 ans, perdent leur mère. Sans nouvelle de leur père, officier de marine, ils cherchent un soutien auprès de leur tante. Mais en temps de guerre, les adultes sont cruels et égoïstes et les enfants préfèrent repartir. Ils trouvent un abri en pleine nature où ils tentent de survivre. Ce lieu leur offre mille petites joies, en particulier les danses des lucioles le soir. Mais la famine les rattrape.



Ce film est sans complaisance. Rigoureux, réaliste, il fait mal. Ces deux enfants, très attachés l'un à l'autre, conservent un espoir et une capacité d'émerveillement éternels et contre tout. Leurs instants de bonheur éveillent chez le spectateur des émotions douloureuses. Pour le réalisateur,

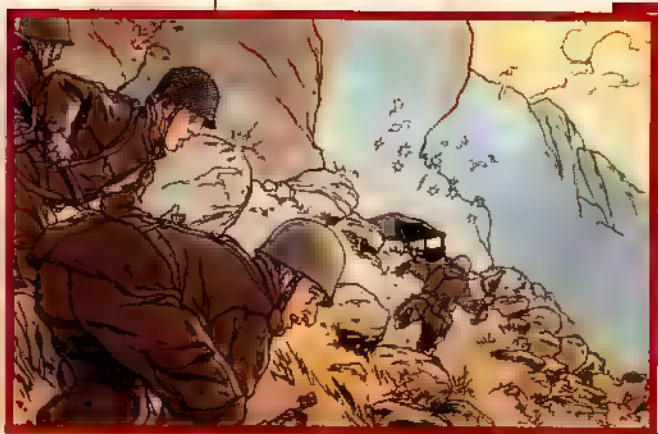
le dessin offre une précision dans les attitudes des personnages qu'aucun comédien ne pourrait atteindre. La poésie et la souffrance naissent d'un réalisme exacerbé de l'image. M.P.B.



de décors : ils ne contribuent que rarement à apporter des informations. Les corps sont plutôt raides et beaucoup d'éléments passent par le visage, essentiellement par les yeux et la bouche... comme pour des dessins d'enfant ! Cette « naïveté » du dessin est naturellement voulue par l'auteur qui exprime (sans doute douloureusement) ses impressions d'enfant.

Autre œuvre d'apparence simple et d'impact terrible, *Maus*. La représentation des personnages sous forme de petits animaux (souris pour les Juifs, chats pour les nazis, cochons pour les Polonais) a sans doute permis à l'auteur de garder ses distances : Il ne fallait pas se perdre dans chaque portrait mais garder le fil de l'histoire et la cohérence de l'œuvre. Sans doute les petites souris sont-elles aussi une manifestation de pudeur, de la part d'un auteur qui veut exprimer des sentiments et des souvenirs et non pas les exhiber. Enfin, elles fournissent à Art Spiegelman le moyen de rendre le récit supportable aux lecteurs.

A l'inverse, le refus de la simplicité pour un récit de guerre a conduit Lax à revoir son graphisme, qu'il veut faire évoluer vers plus de « *force brute* ». Nous sommes loin désormais des doux traits de la *Marquise des Lumières* ou des lumineuses planches de *Sarane*. D'après Franck Giroud, dans *Azrayen*, les personnages sont « *tous dotés d'une expression saisissante qui porte à fleur de pommette, d'arête ou de regard la quintessence du personnage* ». Le scénariste apprécie cette métamorphose du dessinateur : « *Il a conservé cette clarté, ce sens du détail indispensable à un récit comme Azrayen, mais sa patte a gagné en puissance et en nervosité* ». La mise en couleur a changé elle aussi : « *Sa palette, réduite à deux teintes la plupart du temps, s'est faite sobre et expressionniste* ». Dans *Azrayen*, les deux dominantes sont le jaunie-sépia pour la plupart des scènes et le rouge de la vio-



l'inversion du noir et du blanc, comme pour un négatif photo, fait sentir le danger d'une situation. Enfin, selon Dominique Petitfaux « *Certaines images sont franchement des tableaux abstraits* ». Témoignage de la complicité du scénariste et du dessinateur : ce sont les traits d'Oosterheld que Pratt a donné à Ernie Pike. Là encore, le récit et la réalité sont doucement mélangés afin de persuader les lecteurs du sérieux des propos.

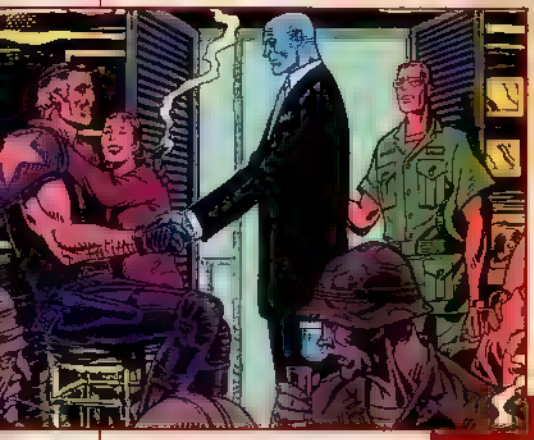


Joe Sacco a choisi d'informer avec ses dessins. Pourquoi des dessins plutôt que les photos qu'il a prises sur place et à partir desquelles il travaille ? Peut-être parce qu'il s'attache à faire ressortir des émotions. Que dire de ces visages tendus vers le ciel, de ces yeux exorbités et de ces bouches déformées, si ce n'est qu'ils évoquent ceux tristement célèbres du *Guernica* de Picasso. Pour Sacco, des sentiments extrêmes tels que la peur ou la douleur sont sans doute exprimés avec plus de force par le dessin.

La Guerre, toujours au cœur des préoccupations du XXème siècle, a naturellement trouvé sa place dans l'univers de la bande dessinée. Au même titre qu'un tableau ou qu'un roman, la BD est un moyen d'expression pour des auteurs ayant des messages à transmettre ou des interrogations à

DES SENTIMENTS SI EXTRÊMES QUE SEUL LE DESSIN PEUT VÉHICULER.

lence et de la passion pour les flash-backs. Ces changements ont encore plus motivé le scénariste, qui voulait être à la hauteur de toutes les énergies dépensées pour l'édification d'*Azrayen*. Cette bande dessinée prouve qu'une véritable osmose entre un dessinateur et un scénariste est possible, bien que rare. Cette grande œuvre est issue d'une entente intime, d'un profond respect et d'un enrichissement mutuel.



Pour permettre au lecteur de compatir un minimum au sort des héros des *Chroniques d'Ernie Pike*, Hugo Pratt a aussi utilisé différents procédés graphiques, comme par exemple le brouillage d'une image pour une explosion.

soulever. Une BD naît d'un fragile équilibre entre le récit et le dessin. Le dessin fait plus qu'illustrer le récit, il l'enrichit par certains procédés, ce qui permet d'orienter le lecteur vers des émotions. La BD donne des informations mais laisse à l'imagination le soin de compléter le travail. Cette liberté est précieuse lorsque l'on traite d'un sujet aussi grave que la Guerre. Par ailleurs, ce mélange de textes et de dessins permet à l'auteur de s'exprimer même lorsque les mots lui manquent.

Quelles sont les vertus d'un tel média ? La bande dessinée apparaît comme un très bon moyen pour transmettre à un public jeune des témoignages, des informations ou des messages au sujet de la Guerre. Ainsi, des œuvres telles que *Maus* ont vu leur lectorat s'élargir bien au-delà de l'univers des bédéphiles. Ces travaux sur la Guerre, forts et riches, ont aidé la bande dessinée à revendiquer le titre de « neuvième art ».

M.P.B.



- ALLEZ, DEBOUT !... RÉVEILLE-TOI, FAUT QU'ON Y RETOURNE !
- TU PARLES... J'EN SUIS JAMAIS REVENU.

Ces deux dernières phrases du Soldat Varlot illustrent bien la place de la guerre dans les BD de Tardi, tant son oeuvre semble marquée par cette présence : la guerre, celle qui parfois plane au-dessus des personnages, mais qui le plus souvent est aussi tangible qu'un éclat d'obus au petit matin.

nages sont humains... " Avec Knock-Out, Tardi tente de faire passer un autre message : " l'éloge de la lâcheté et de la démission, alors que chez Joe, c'est plutôt l'éloge du courage. " Et d'ajouter : " Chacun ses goûts. "

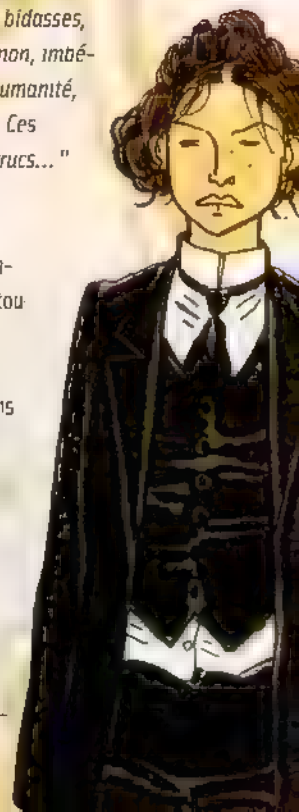
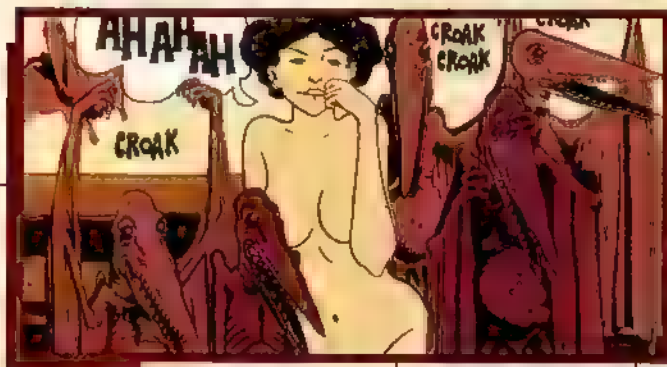
TARDI. L'OBSESSION DE LA GUERRE



De la première histoire qu'il propose à *Pilote* à *C'était la guerre des tranchées*, la Première Guerre Mondiale ne quittera jamais Tardi. Le refus de Goscinny de publier cette première histoire l'amènera à débiter sa carrière avec un autre récit sur la guerre, *Un cheval en hiver*, sur la retraite de Russie. À ses débuts Tardi est fasciné par Hugo Pratt, Alex Toth et surtout Joe Kubert : " J'étais fou de Kubert et de son Baron Rouge. Sa vision de la première guerre mondiale est bidon, mais son dessin m'enthousiasmait. Kubert raconte presque exclusivement des histoires de guerre (...) Tout ça est plein de bidasses, de violence, d'héroïsme, de militarisme et d'ambiguïté car les person-

Mais le soldat se retrouve toujours dans les histoires courtes qu'il dessine à l'époque. " *Encore du militaire ! Paumé, pourn, vérolé, seul, leurré, abandonné et con comme tous les bidasses, pauvres déchets humains, bêtes de somme, chair à canon, imbéciles heureux de la profession... en un mot la lie de l'humanité, comme le flic, le curé, l'enseignant, le militant. Bref... Ces enculés m'émeuvent, à condition qu'il leur arrive des trucs...* " (extraits de *Mouh Mouh*, éditions Perperland 1984)

Dix ans après, Tardi achève *C'était la guerre des tranchées* et plonge au cœur de l'être humain. La guerre est toujours là, rôdant quelque part entre les cases. La guerre, certes, mais par les chemins de traverse. L'homme qu'explore Tardi dans le chaos du champ de bataille n'est jamais anonyme à ses yeux. Qu'ils s'appellent Brindavoine, Carpentier, Lecerf, Dufour, Varlot, Bonnot ou même Burma, ils ont laissé quelque chose d'eux sur le front et pour certains, la vie. Mais tous sont différents, uniques. Les lâches comme les braves, les héros comme ceux qui ne pensent qu'à sauver leur peau. La guerre que nous



Adèle et la bête



peint Tardi est une gigantesque absurdité qui cruellement tente de réduire l'humanité à de simples matricules. Et les belles phrases de la commandene, prononcées bien à l'arrière des lignes :

" Oui ! Devant la splendeur du sacrifice où s'immole notre armée, quelques antimilitaristes gardent leur passion et suent la haine. "

" O morts, que vous êtes vivants ! "

" Heureuses, malgré leur deuil, les familles dont le sang coule pour la patrie. "

juxtaposées aux images de la mort qui fauche allègrement dans les tranchées font monter l'horreur d'un cran. Tardi nous renvoie sans cesse l'image de ces hommes pris dans cette tourmente, qu'ils ont eux-mêmes créée, et qui restent accrochés à la vie malgré tout. " Je ne m'intéresse qu'à l'homme et à ses souffrances, et mon indignation est grande. Il s'agit de notre Histoire, celle de l'Europe, et c'est à Sarajevo que commence le XX^e siècle, celui de l'industrialisation de la mort. La "Première Guerre Mondiale", une trouvaille qui semble avoir plu : les gaz ont ouvert des horizons, donnés des idées, tout ça était très "moderne"... Toutes ces idées étaient déjà bien ancrées chez Cromagnon ; cette brutalité, c'est l'homme qui la porte en lui. " (introduction de *C'était la guerre* des tranchées)

CE MATIN-LÀ, C'ÉTAIT DES VIES QU'ON SOUFFLAIT À LA PLACE DES BOUGIES.

Quand la BD ne s'ouvre pas directement sur le champ de bataille, il ne faut pas chercher bien loin pour ressentir la présence de la guerre. La plupart des albums de Tardi se déroulent dans la première moitié du XX^e siècle : deux guerres mondiales et l'entre-deux-guerres, comme si le monde lui-même était incapable de se définir sans la proximité du conflit.



pour lui de s'inscrire dans l'espace et dans le temps. La guerre fait l'histoire et fait aussi les paysages. Et c'est tout naturellement qu'on la retrouve dans la bande dessinée.

J.M.



Adieu Brindavoine s'achève sur un cuirassé russe à l'annonce de la Première Guerre Mondiale. Et ce même Brindavoine réveille Adèle Blanc Sec, l'héroïne de Tardi, au moment de l'Armistice. Elle est la seule à ne pas avoir connu cette guerre et demeurera toujours en marge de la société. Un peu plus tard, au sortir de la Seconde Guerre



LE TRAVAIL AUTOUR DU STORYBOARD

Calliope : Serge, comment t'es venue cette habitude de travailler avec les dessinateurs sur le storyboard ?

Serge Le Tendre : A mes débuts j'ambitionnais de devenir dessinateur et, comme le font souvent les dessinateurs, je résumais ma page par une sorte de storyboard. Passant à l'écriture du scénario, l'habitude m'est restée mais en mettant le dessinateur à contribution. C'est le moyen le plus naturel de travailler. Que ce soit avec Dominique Hé, Régis Loisel ou d'autres, ce mode de travail me permettait surtout à l'époque de « rectifier le tir » sur le découpage, les dialogues... On y gagnait en temps, en compréhension et en enthousiasme (Ouais... je ne vous dis pas la quantité d'heures de réécriture sur *La Quête*).

-1- **Le storyboard est créé d'abord à l'écrit, puis dessiné.**

PLANCHE 1 : 7 images.

1
Hors-texte
Première moitié du XX^{ème} siècle. Un vendredi de juin, à Fairfax (Virginia)

Soir Vue extérieure d'un bâtiment éclairé, deux, trois étages d'une architecture fonctionnelle et sans prétention, entouré d'espaces arborés et de hautes grilles de protection. Il fait un temps très clément. A l'entrée, un poste de garde puis un parking. On lit bien visible sur une plaque

CONSORTIUM FONDATION
Physical Research Depart

Arrivée d'Alice à pied. Enceinte d'au moins 7 mois. Elle se dirige vers le perron. Un peu d'animation : quelques personnes qui sortent du bâtiment, un ou deux véhicules de fonction, des employés, un livreur qui se fait contrôler au poste de garde

Calliope : Tu connaissais d'autres scénaristes qui travaillaient comme ça ?

Serge Le Tendre : Je connaissais très peu de scénaristes à part Patrick Cothias. Et je crois me souvenir qu'il travaillait lui aussi alors sur le même principe. Il ne faut pas croire que je sois le seul à m'intéresser au storyboard. Nombre de mes confrères (Rodolphe, Dieter, Dorison etc...) travaillent également dans cet esprit là

Calliope : Quand tu es coscénariste, vous travaillez à trois autour du storyboard ?

Serge Le Tendre : Là, c'est différent. A deux scénaristes, nous nous efforçons de ne pas trop écraser le dessinateur de nos commentaires afin d'éviter que le pauvre ne craque avant la fin de l'album ! Peut-être aussi que l'histoire étant commune, l'investissement personnel n'est pas le même. Mais que ce soit avec Dieter,

OÙ S'ARRÊTE LE RÔLE DU SCÉNARISTE ET OÙ COMMENCE CELUI DU DESSINATEUR ? GÉNÉRALEMENT AU STORYBOARD. AUSSI SERGE LE TENDRE EN A-T-IL FAIT LE PIVOT DE SA COLLABORATION AVEC LES DESSINATEURS. EXPLICATIONS CROISÉES AVEC LE DESSINATEUR DE L'HISTOIRE DE SILOË, STÉPHANE SERVAIN.

Rodolphe ou Rey, nous ne restons pas les bras croisés face au dessinateur. Nous nous répartissons les tâches : un coup c'est moi qui part au front, la suivante c'est le collègue. Et jusqu'à présent Serrano, Danard et Labiano ne s'en sont pas plaint !



Calliope : Comment travailles-tu donc avec les dessinateurs sur le storyboard ?

Serge Le Tendre : Que ce soit avec Servain, Rossi ou Taduc c'est la même chose, je leur apporte un scénario construit mais on retravaille ensuite tout en détail, il y a d'incessants allers et retours. C'est pour ça que je considère que les dessinateurs sont coauteurs dans le sens le plus large du terme.

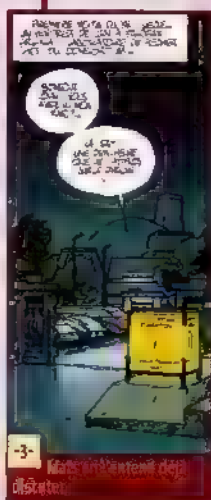
Calliope : Comment est-ce que ça s'est passé sur *L'Histoire de Siloë* ?

Stéphane Servain : Pour le premier album, j'ai reçu l'intégralité du scénario découpé sous forme écrite. Et on a passé ensemble deux fois deux

semaines à en faire le découpage intégral sous forme de storyboard. On a découpé tout l'album pour avoir une visualisation globale du récit. C'était la première fois que je le faisais et je dois reconnaître que c'est une technique extrêmement confortable. Après on sait exactement où on va.

Calliope : Ce travail permet de procéder à des ajustements...

Stéphane Servain : La bande dessinée n'est ni du texte, ni du dessin c'est une narration visuelle. Par conséquent la véritable naissance de l'album se passe au moment du storyboard. Lorsque le scénario est écrit textuellement, même s'il tient compte de sa forme future, il demeure à un stade qui n'est pas de la bande dessinée. Ainsi un grand nombre



de choses peuvent encore être modifiées dans leur forme afin de perfectionner la narration. En outre, avoir une vision globale du storyboard rend plus facile la création des lieux et des designs car on connaît leur utilisation dans tout l'album. On peut par exemple concevoir un appartement en tenant compte des plans dont on aura besoin à différents moments...

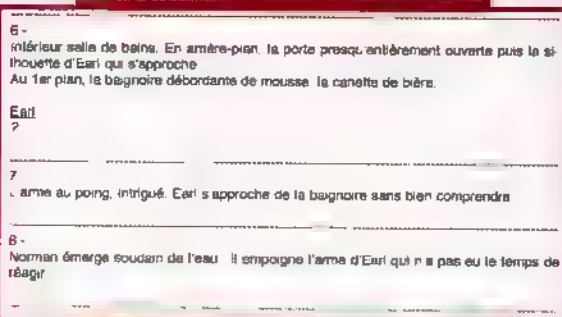
Calliope : Ainsi le dessinateur peut influencer sur le scénario et le scénariste sur le dessin.

Stéphane Servain : Les deux, oui ! Tout s'entremêle : ce travail commun permet de rebondir en temps réel sur un texte, une bulle, une action. On peut se rendre compte que telle action fonctionnait en texte mais qu'une fois mise en dessin, elle a quelque chose qui se fige ! Et on peut y remédier. C'est une partie de ping-pong extrêmement efficace. Cela dit, la grande ligne de l'histoire n'a pas de raison de changer. C'est la façon de la raconter qui reste malléable.

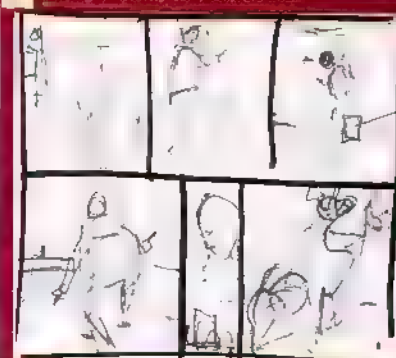
Serge Le Tendre : C'est d'ailleurs assez jouissif de voir comment ces changements améliorent le découpage initial et même quelquefois la psychologie ou les caractères des personnages. Jusqu'à me pousser à réécrire parfois certaines scènes postérieures pour mieux intégrer les fruits de ce travail commun.

Calliope : Tu prépares quelques crayonnées avant vos rencontres ?

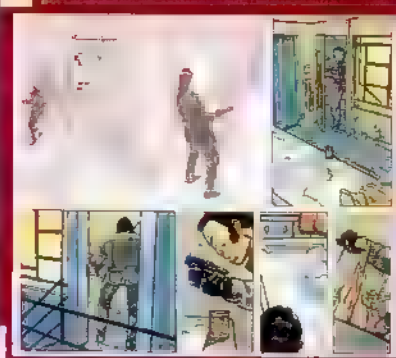
Stéphane Servain : Généralement je prends des notes sur le scénario en prévision de notre rencontre. Et je travaille aussi les nouveaux personnages pour les proposer à Serge. Le découpage, lui, reste une étape totalement commune.



-2- Le storyboard en avant pour quelques...



-3- Et la version finale une dernière pour mieux rendre l'atmosphère...



Calliope : Dans le storyboard, les personnages ont leur physique, leur tête définitive, les bulles sont à leur emplacement définitif ?

Stéphane Servain : Non, mon storyboard est extrêmement sommaire, graphiquement parlant, il ne tient compte que de la narration justement. C'est à dire la taille des cases, les cadrages, la disposition des bulles importantes, et l'emplacement des personnages. Les décors et les expressions des personnages font partie de la finalisation des planches. J'ai horreur de faire deux fois la même chose...

Calliope : Après, la création du dessin définitif ne soulève plus de problème non repéré au storyboard ?

Stéphane Servain : Le storyboard étant donc sommaire, il laisse une large place à la créa-

tivité au moment du dessin à proprement parler. Certaines idées de cadrages peuvent être affinées en fonction des designs de décors par exemple, mais la plupart du temps cela fonctionne bien tel quel. En cas de gros problèmes, on se téléphone !

En revanche, Serge repasse toujours sur les bulles une fois les planches terminées, afin d'affiner certains dialogues en fonction des mimiques des personnages.

Et puis on a tous les deux des repentis.

Calliope : Avec les autres scénaristes, tu pouvais moins facilement proposer de changements ?

Stéphane Servain : Pour Le Traque mémoire, Christophe Gibelin me fournissait des scènes dialoguées que je montais directement en planche. Cela n'a pas très bien fonctionné, mais à l'époque nous en étions tous deux à nos débuts, nous avons fait beaucoup d'erreurs que nous nous sommes empressés de nommer « expérience ». Pour L'Esprit de Warren, Luc Brunswick me fournit un découpage écrit assez détaillé, que je découpe graphiquement de mon côté, en faisant les modifications que je juge nécessaires, avant de lui soumettre par courrier. Cela demeure donc à double sens. J'ai toujours collaboré avec des scénaristes qui avaient une vision de la bande dessinée proche de la mienne. Donc malgré des différences dans les méthodes appliquées, faire un album a toujours été une œuvre commune.

K.R.

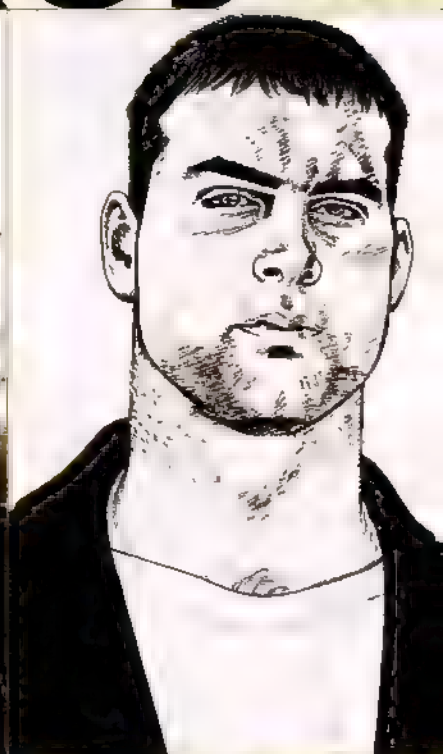
Adaptation préliminaire du scénario en storyboard, réalisée par Calliope et Stéphane Servain, permettant d'ajuster les décors et les personnages avant l'écriture définitive.



INFLUENCES CROISEES
FABRICE NEAUD

LA BD EUROPÉENNE SEMBLE UNE PIONNIÈRE DANS LA BD « INTELLIGENTE » INTÉGRANT UNE GRANDE FINESSE D'ANALYSE PSYCHOLOGIQUE. « PAS DU TOUT ! » NOUS DIT FABRICE NEAUD, « L'INTROSPECTION N'EST PAS LE MONOPOLE DE LA NOUVELLE BD EUROPÉENNE MAIS AUSSI CELUI DES SUPER-HÉROS. » ET NOUS EXPLIQUE L'INFLUENCE MAJEURE DES MANGAS ET DES COMICS DANS SON ŒUVRE. DÉCOIFFANT !

FABRICE NEAUD SON JOURNAL LES SUPER-HÉROS



ET LES MANGAS

LES SUPER-HÉROS, PIONNIERS DE L'INTROSPECTION

Cailloupe : Malgré ce que l'on serait tenté de croire, vous marquez dans vos lectures une nette préférence pour les comics américains. Pourquoi ?

Fabrice Neaud : Ce que j'aime avant tout dans les comics c'est le sentiment de puissance qui se dégage des récits, aussi mal dessinés soient-ils. Il y a une véritable mythologie derrière les récits de DC ou de la Marvel. On se fiche un peu des auteurs, ça peut paraître

paradoxal, mais c'est au bénéfice d'un flux énergétique incomparable. On la retrouve également dans les *Mangas* japonais, cette impression d'une énergie supérieure. Dans l'école franco-belge ou plus largement en Europe, les récits ne sont que des résumés. Le mot « univers » chez nous se réduit au pavillon de banlieue. Même la fiction ou l'héroïc fantaisie restent très mous. La technologie qu'ils mettent en place ou les dieux dont ils parlent ne font pas fantasmer très loin. La divinité, par exemple, n'est bien souvent considérée que comme l'extension de l'ego de l'auteur au meilleur de sa forme : pitoyable. Les notions d'infim, d'éternité, de puissance abso-

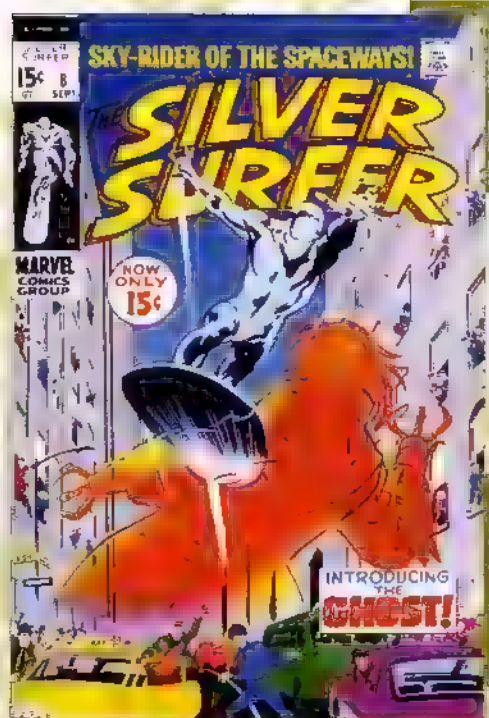
lue se résument couramment à celles de « grosse explosion » ou de « sac de nœud pas sympa ». Nous sommes, nous, européens, un peu mous du genou tant sur la puissance des effets que sur la métaphysique. Pour s'attaquer à la SF ou à l'héroïc-fantaisie, il faut impérativement envoyer la sauce. Et désolé mais là-dessus les Américains – et les Japonais – sont plus doués que nous.

Calliope : Vous lisez des comics depuis l'enfance ?

Fabrice Neaud : Pas du tout. Cela m'a pris sur le tard, adolescent. Et l'essentiel de ma culture comics est récente, même si je m'intéresse à des héros et des mythologies super-héroïques déjà anciennes (*Fatalis*, *Les 4 Fantastiques*, *Docteur Strange*, *Adam*

Calliope : Vos premières envies de BD étaient plus dans l'esprit des comics que dans celui de l'autobiographie.

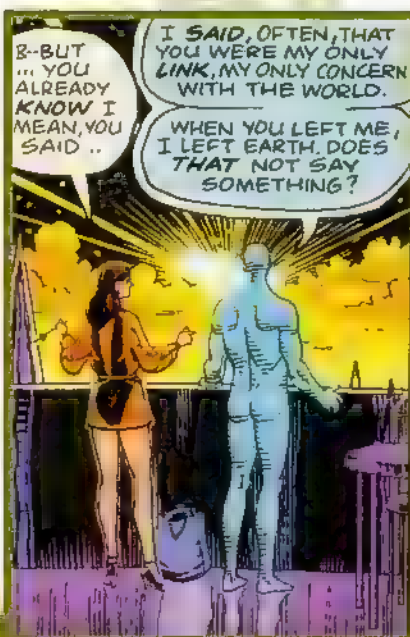
Fabrice Neaud : J'ai toujours voulu faire de la bande dessinée et effectivement avant tout de la bande dessinée de science-fiction. Mais par ailleurs j'ai toujours plus ou moins tenu mon journal. Et aimé parler de ma petite vie. Cette vie singulière est un observatoire comme un autre du monde qui m'entoure. Je pars de mes expériences pour élever ma réflexion vers un domaine plus général. Mais, comme je le raconte dans le second tome du *Journal*, jusqu'à la création d'Ego comme X, la maison qui m'édite, je n'avais jamais songé à joindre ces deux envies.



CETTE VIE SINGULIÈRE EST UN OBSERVATOIRE COMME UN AUTRE DU MONDE QUI M'ENTOURE.

Warlock puis le *Surfer*, *Galactus*, le début des *Puissances Célestes*, etc.). J'ai une préférence nette pour la Marvel, car le super-vilain est souvent le héros. C'est dans la Marvel que je ressens davantage d'intérêt pour les tourments intérieurs des super-héros (même si *Batman* n'est pas étranger aux affres existentielles). Ce que j'aime dans les récits Marvel, c'est leur côté fataliste, janséniste. La hiérarchie céleste est souvent bouleversée mais reste fondamentalement immuable. Le dieu *Galactus* représente bien cette fatalité : il doit se nourrir des mondes pour survivre et cela pour l'éternité. Cela crée de véritables tragédies cosmiques car il n'est pas fondamentalement mauvais : il est un élément de l'équilibre universel sur lequel se doit de veiller le Tribunal vivant (par exemple). Tous ces personnages ont de lourdes responsabilités. De leur froideur apparente naît l'équilibre de l'univers. Ça les rend très attachant

Calliope : Mais même en écrivant *Le Journal*, tu considères t'inspirer davantage des comics américains que de la BD franco-belge ?



ment servi dans mon travail autobiographique. Mais mes goûts personnels me portent autant vers des héros qui ont des questionnements plus métaphysiques – les dieux dont je parlais tout à l'heure – que vers des héros humains ou mutants. Je suis avec plaisir des sagas comme *Earth et Universe X* avec Alex Ross au scénario. J'ai aussi lu avec émerveillement la saga du *Beyonder* dans les *Guerres secrètes* – même si elle était souvent horriblement dessinée – ainsi que « *L'Affaire du gant d'éternité* » de Thanos et Warlock.

Ce que je trouve drôle, c'est que les Franco-belges prétendent qu'au détriment de l'efficacité de leurs récits, ils préfèrent explorer la profondeur des personnages, ou de l'intrigue. Alors que l'introspection n'est pas l'apanage de la nouvelle BD européenne dite « indépendante », comme on le croit trop souvent, mais aussi celui des super-héros.



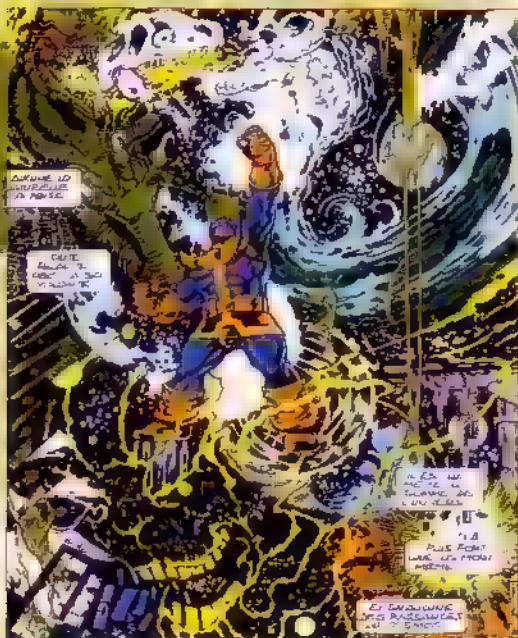
vampires 2 Fabrice Neaud

Fabrice Neaud : Absolument. Dans les années 1980, les comics américains ont vu naître des supers-héros avec des questionnements très personnels, très introspectifs. C'est par exemple le cas dans *Justice aveugle* de Mazzuchelli et Miller ou dans les *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons. Ces œuvres

Je ne dis pas qu'il n'y a que du bon dans les comics, loin de là, mais s'il y a un endroit où elle manque de profondeur, ce n'est ni dans les personnages créés ni dans les histoires racontées. Thanos, le héros de la Mort dans *The Infinity Gauntlet* est d'un tragique bouleversant. Le dialogue entre Galactus et Phénix, dans un des numéros de *Titans*, qui

Watchmen

INFLUENCES CROISEES FABRICE NEAUD



amène ce dernier à reconsidérer sa position dans la hiérarchie des entités célestes, c'est du Corneille. Les derniers *Marvel boys*, où il est, entre autre, question de la mondialisation et de la privatisation de la planète phagocytée par une unique firme vivante d'origine extra-terrestre, c'est du niveau, la distraction en plus, du *No Logo* de Naomi Klein récemment traduit chez Acte Sud. Et je ne parle pas de l'*US - Uncle Sam* - d'Alex Ross.

Concernant la complexité des psychologies, désolé, mais les Américains se posent également là. Leurs super héros se posent des questionnements autrement plus relevés que bien des personnages de séries franco-



belges de production récente, où nous en sommes encore à un éloge politiquement correct de la « beauté intérieure », du « métissage comme enrichissement culturel » ou de la « tolérance » – bien entendu. Et je ne parle pas de l'efficacité narrative avec laquelle ils mènent leurs sagas : là aussi, beaucoup feraient bien d'en prendre de la graine, parmi les scénaristes vedettes actuelles de nos chères séries cartonnées-couleurs. Il y a, chez les Américains comme chez les Japonais, une jubilation de la production qui, si elle entraîne bien des abus, par exemple quant au respect des auteurs et au garrotage de leur capacité d'expression, génère cependant une véritable effervescence créatrice. Je ne crois pas que ceci soit fatalement lié à cela.

L'ART DU RÉCIT DES MANGAKAS

Calliope : Comment avez-vous découvert l'univers du manga japonais ?

Fabrice Neaud : Un peu comme tout le monde en fait, en 1988-89 avec la sortie des premiers fascicules d'*Akira*. A l'époque, il paraissait en livrets de 56 pages souples, à l'américaine. Mais il se trouve qu'il y avait une étudiante japonaise dans mon cours qui possédait 3 tomes de la version japonaise. Là-bas, *Akira* était paru en recueil noir et blanc de 400/500 pages. Elle me les a donnés et je les ai lus. En fait, on comprend très bien l'histoire sans les dialogues tellement c'est lisible. Il n'y a en fait que deux passages où le texte est vraiment important. Avec *Akira*, j'ai eu accès à une méthode de narration qui m'était jusqu'ici inconnue et j'ai découvert qu'on pouvait publier des pavés de 400/500 pages en bande dessinée (depuis, il y a eu *Cages*, *From Hell* ou... le tome 3 de mon *Journal* !). Et pas mal de contraintes que je croyais constitutives de la BD se sont révélées n'être que des contraintes culturelles particulières. Par exemple je croyais auparavant qu'une scène ne pouvait se développer que sur 2 pages en vis-à-vis et j'ai découvert qu'elle pouvait courir sur 75 pages ou plus...



Calliope : Ce n'est pas généralement ce que les dessinateurs retiennent du manga.

Fabrice Neaud : Non, généralement, les auteurs retiennent des mangas l'utilisation de speedlines, le « style » manga, c'est-à-dire leur façon de codifier, de dessiner le corps, d'identifier les personnages, de décomposer les mouvements (cheveux en épis, grands yeux, grandes bouches...). Finalement, ils ne reprennent du manga que ses tics. Moi, ce qui m'a marqué, c'est la narration, le découpage, la possibilité de développer une scène autrement qu'en vis-à-vis de deux pages, en bref, de se décomplexer de notre rapport au temps qui est très sclérosé. Le manga m'a également ouvert sur la possibilité de substituer la mise en narration de situations à l'obligation de raconter une histoire.





Il Fabrice Neaud

Calliope : Otomo est le seul auteur japonais à l'avoir marqué ?

Fabrice Neaud : Non, il y a également Shiro Taniguchi, avec son fabuleux *L'Homme qui marche*, véritable « road-movie autour d'un pâté de maison »,

mais également Oda, auteur de la fabuleuse *Dispersion*, histoire d'un adolescent qui, incapable d'assumer sa présence au monde, incapable de se donner une substance d'être suffisante, se « disperse » littéralement à la moindre contrariété, sorte de parabole du malaise identitaire.

Calliope : Un auteur comme Taniguchi, est plus tourné vers la réflexion que vers l'action, non ?

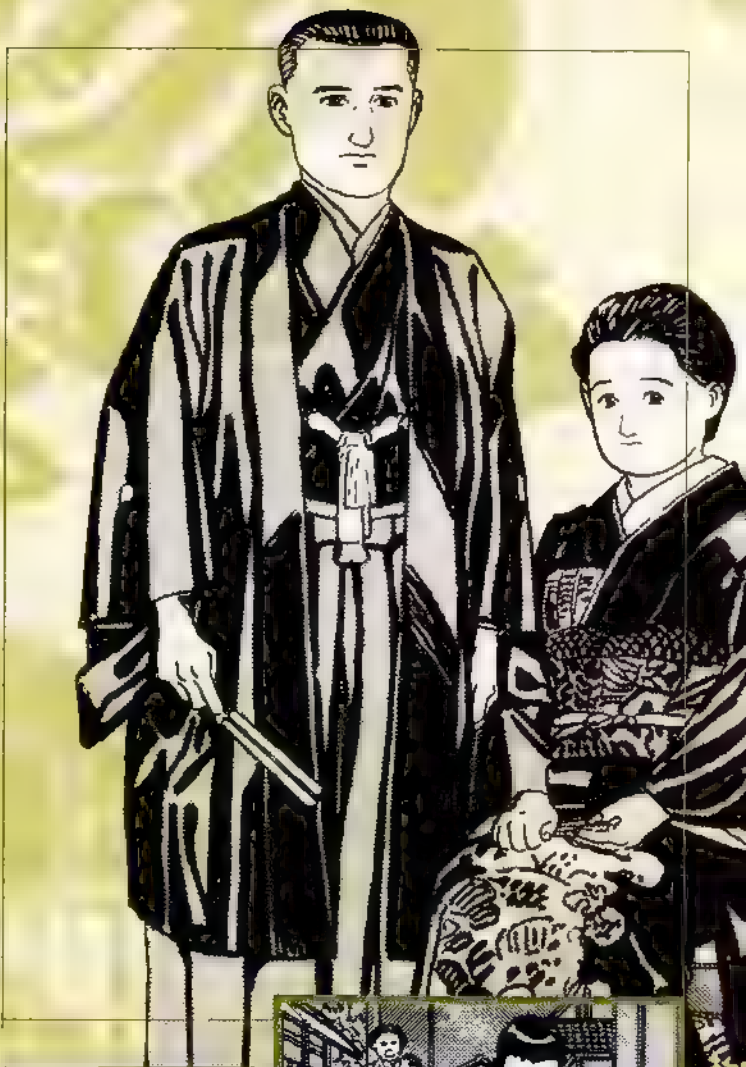
Fabrice Neaud : O.J. J'ai discuté autant que faire ce put à Tôkyô avec lui, lors de la manifestation *Nouvelle manga* organisée par Frédéric Boilet. D'après ce que j'ai pu comprendre, il est un peu le seul, là bas, à avoir pu réaliser ce qu'il fait et être « commercial ». Mais il existe pas mal de mangas « underground » complètement déjantés qui feraient rougir de honte bien des petits auteurs indépendants à la mode à qui l'on donne des prix non sur le talent, l'originalité et la pugnacité de leur démarche, mais juste parce qu'ils ont traité un sujet humanitaire d'actualité...

MANGAS ET COMICS : UNE MÊME LOGIQUE DE PRODUCTION

Calliope : En conclusion, on pourrait dire que vos scènes d'introspection sont d'inspiration américaine et celles d'action plutôt nipponisantes ?

Fabrice Neaud : C'est à peu près ça, si on peut dire que je fais des scènes d'action.

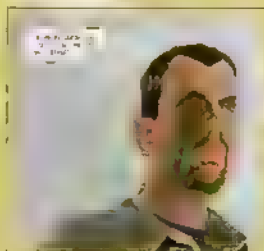
Enfin, quelque chose que j'apprécie énormément dans les sphères japonaises et américaines, c'est la nécessité de la production : les auteurs apprennent en faisant. Ils ne passent pas des heures à méditer, optimiser chaque case, chaque strip, chaque planche. Ils s'améliorent en alignant les pages. Certains auteurs franco-belges (ou nous dirons « européens ») sont considérés comme des grands après 2 ou 3 albums, soit à peine 150 pages. Il y a un cliché qui consiste à dire que la « quantité ne fait pas la qualité ». Mais à mon sens, ça demeure un cliché. Monter ses gammes sur des centaines de pages, parfois dans l'humilité imposée d'un régime productiviste, ça oblige aussi à s'améliorer à tous les niveaux. Bien sûr, on pourra toujours m'objecter que beaucoup d'auteurs sont usés, ont les ailes



coupées si on leur impose un régime de production intensif. Mais le franco-belge à trop souvent tendance à croire qu'on le respecte en tant qu'auteur en le laissant pondre son petit œuf de 46 pages une fois par an, alors qu'en fait il ne s'agit que d'une autre forme d'oppression éditoriale. Et croire que faire « réduit », c'est nécessairement faire « intense » est une erreur patentée.

Calliope : Votre goût pour la SF a des chances de se concrétiser prochainement par une BD issue de votre imagination ?

Fabrice Neaud : Ah ! Ah ! Pas dans l'immédiat. Mais ce ne sont pas les projets qui manquent et il se pourrait bien que dans les deux ans à venir une collaboration avec quelque auteur considéré comme mainstream soit envisagée... **V.H.**

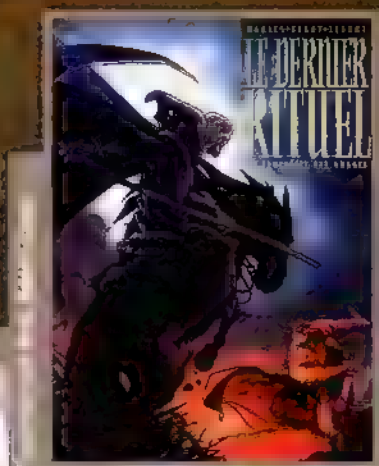


Vampires 2 Fabrice Neaud

PREMIER ALBUM LE DERNIER RITUEL

LE DERNIER RITUEL, ENTRETIEN AVEC **ROBIN RECHT**

PREMIER ALBUM, PREMIERS PAS DANS LE MONDE DE LA BANDE DESSINÉE. SI L'ON A SOUVENT L'OCCASION D'ENTENDRE LES AUTEURS LES PLUS RECONNUS, IL EST PLUS RARE D'ENTENDRE CEUX QUI DÉBUTENT. ROBIN RECHT, DESSINATEUR DU *DERNIER RITUEL*, INAUGURE POUR NOUS CETTE RUBRIQUE ET NOUS LIVRE SES PREMIÈRES IMPRESSIONS.



ENTRETIEN AVEC ROBIN RECHT

Calliope : Alors qu'est-ce que ça fait d'avoir son premier album entre les mains ?

Robin Recht : Ça dépend. Dans le fantasme ça fait beaucoup, mais finalement ça ne fait pas grand chose. Je pensais verser une petite larme émue le jour où il serait en librairie mais, en fait, je ne pense qu'à l'accueil qui lui sera fait. Et puis le deuxième me trotte déjà pas mal dans la tête...

Calliope : Tu n'as même pas eu le temps d'apprécier la sortie de l'album ?

Robin Recht : Le jour de la sortie, Greg [le scénariste] était tout content, il regardait la pile avec son petit sourire bizarre. Mais moi, j'étais déjà en train de me demander ce que les gens allaient en penser. Les lecteurs allaient-ils nous suivre dans notre univers ? Arriveraient-ils à rentrer dedans ? Bref, savoir si on avait bien fait notre boulot.

Calliope : Comment expliques-tu que ça te travaille autant ?

Robin Recht : Cela doit dépendre des raisons pour lesquelles on bosse. En fait, j'aborde la BD comme un moyen de communication entre moi et les autres : pour faire partager mes rêves, ce qui me fait frémir... Partant de là, le regard des autres est très important





pour moi. Trop important en fait, je n'arrive pas encore à prendre de la distance. Mais ça viendra sans doute avec l'expérience.

Calliope : Et maintenant, avec un premier album derrière toi, ça va donc changer ?

Robin Recht : Contrairement au mois dernier, je suis un auteur de bande dessinée.

Calliope : Et « combien tu as vendu ? »

Robin Recht : C'est sous-jacent. L'éditeur aussi a une importance. Dès que tu rentres dans la profession le jeu commence. Les gens te jaugent et ne savent pas encore très bien où te mettre. Les auteurs et les lecteurs te classent immédiatement. Surtout les lecteurs d'ailleurs. Ils ont besoin de mettre une étiquette sur ce que tu fais. On est tout de suite comparé à untel ou untel. Il faut qu'on puisse te mettre dans une case. Il faut être affilié à quelqu'un, appartenir à une famille. Après, tu deviens peut-être ton quelque chose à toi.

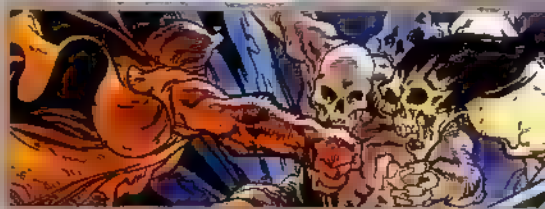
Calliope : Et les critiques des lecteurs ?

Robin Recht : C'est important en soi parce que c'est le résultat brut, mais il ne permet pas d'avancer. C'est à toi d'en tirer des conclusions.

éventé, parce que ça n'a pas de raison d'être. Ni dans un sens ni dans l'autre, qu'on aime ou qu'on n'aime pas.

Calliope : Une espèce de consensus où tout le monde s'accorde pour ne pas dire ce qu'il pense ?

Robin Recht : Entre pros, oui. Je pense qu'il faut vraiment très bien se connaître ou alors être placé de manière granitique, être un roc comme Loisel ou Hermann, pour aller donner son avis ou porter un jugement personnel sur les œuvres des autres. Ce statut apporte une espèce de justification tellement énorme qu'on



IL Y A AUTEUR DE BD ET AUTEUR DE BD. ON LE SAIT TOUS. C'EST COMME DANS UNE COURSE, IL FAUT SE PLACER.

née, dans le sens où l'album est sorti. Il a sa vie propre et je n'y peux plus rien. Mais ça ne m'empêche pas d'y penser.

Calliope : Et maintenant ?

Robin Recht : Et bien maintenant la sagesse voudra que je me remette au boulot, que je me replonge dans notre univers imaginaire, mais ce n'est pas si facile... Je n'arrête pas de guetter les réactions que suscite l'album, comme des parents qui ont du mal à lâcher leur rejeton une fois adulte.

Calliope : Et qu'est-ce qu'on guette, les chiffres de vente, la réaction des lecteurs ?

Robin Recht : Les deux. Et ça n'a pas de fin. Tout est bon pour ne pas se remettre à bosser.

Calliope : Et le jugement des professionnels ?

Robin Recht : En principe, ce jugement ne devrait avoir aucune importance, tu fais ton job point barre, mais ce n'est pas si simple. Mine de rien, des professionnels on en rencontre souvent et la première question qu'on pose n'est pas « Qui t'es ? » mais « T'as fait quoi ? »

Calliope : Et comment réagissent les gens face à toi en festival ?

Robin Recht : Dans un festival, c'est très convivial. Tout le monde fait tout pour que ce soit sympathique et c'est bien normal. On est là pour bosser, pour dédicacer et rencontrer des gens. On n'est surtout pas là pour être se balancer des vacheries ou asséner nos angoisses aux autres. En fait, le sujet des BD des autres est soigneusement

considère que celui qui l'a acquis ne peut pas vraiment se tromper dans son jugement. Et l'autre l'accepte.

Calliope : Il faut donc attendre d'être un dieu de la profession pour avoir le droit de porter un jugement sur un album ?

Robin Recht : Non, je pense qu'on en a tous, mais pour l'asséner oui, sans doute. Il y a un devoir de réserve. Quelles raisons ai-je de dire ça ou ça ? Dans tous les cas, l'autre en face risque de mal le vivre. Les dessinateurs lisent généralement peu de BD. Et souvent ceux qu'on rencontre n'ont pas lu l'album qu'on a fait. Moi non plus, je n'avais pas lu leur album alors, à part donner un avis ultra-rapide, on n'a pas grand chose à dire : une BD ce n'est pas fait pour être feuilletée ! On en est tous là. Et même quand on a pris le temps de la lire, on ne sait jamais si l'autre est en mesure d'écouter notre avis ou même si cet avis a un intérêt quelconque. Non, je pense qu'en festival on est dans une espèce de meeting sympathique destiné à passer un bon moment et à travailler tranquillement.



PREMIER ALBUM LE DERNIER RITUEL



et que je ne suis pas rentier, je continue. Le tome 2 est en chantier et il ne va pas falloir trop tarder. Au premier album, tu peux traîner, prendre ton temps. Dès le deuxième tome, tu es poussé à produire. Et quand ça commence à marcher, ça s'accélère encore. Les gens sont là derrière et en redemandent, comme le disais Gérard de Villier, SAS était son boulet d'or qui l'attachait à sa table de travail.

Calliope : Commencer un nouvel album, c'est difficile ?

Robin Recht : Oui. C'est la suite de la série et je crois que quand on fait la première page d'un album c'est un peu le LA. Comme dans un orchestre, celui qui donne le ton. Et chaque album a quand même son identité propre. La première page, mine de rien, elle a de l'importance. Si j'étais un peu moins con je me dirais que de toutes



Calliope : Tu cherches une nouvelle direction ?

Robin Recht : Mon problème c'est que l'œil évolue plus vite que la main. Je pense que j'ai beaucoup évolué au niveau de mon appréciation du dessin, mais pas mon trait. Mes exigences sont bien au-delà de mes capacités. C'est extrêmement bloquant et frustrant. Mais il faut commencer à tomber les planches parce qu'à toujours se poser des questions on arrive souvent à de mauvaises réponses. Et à force de se mettre la barre trop haut, on ne fait plus rien.

Calliope : On est très loin des façons de faire américaines ou japonaises.

Robin Recht : C'est très français les mers qui se prennent le chou et qu'arrivent à pondre un album tous les cinq ans. C'est un système qui essaie de faire des Auteurs avec un grand « A ». Un système un peu bizarre où on est sensé être tout le temps intéressant et pertinent. On fabrique des dessinateurs, mais ils doivent tout réapprendre dans des domaines spécifiques. Et ça se fait souvent au talent. Comme il n'y a pas cette culture du travail à plusieurs, chacun doit trouver ses réponses seul. Et j'en suis toujours au début de ma première page...

J.M.



Calliope : Pourtant, vous n'hésitez pas à parler des BD des autres quand ils ne sont pas là.

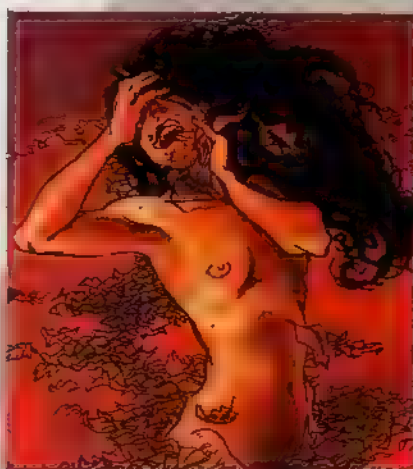
Robin Recht : On en parle beaucoup, ça c'est sûr. On parle de ce qu'on connaît.

Calliope : Ce n'est pas plus dur de ne jamais avoir de retour direct ?

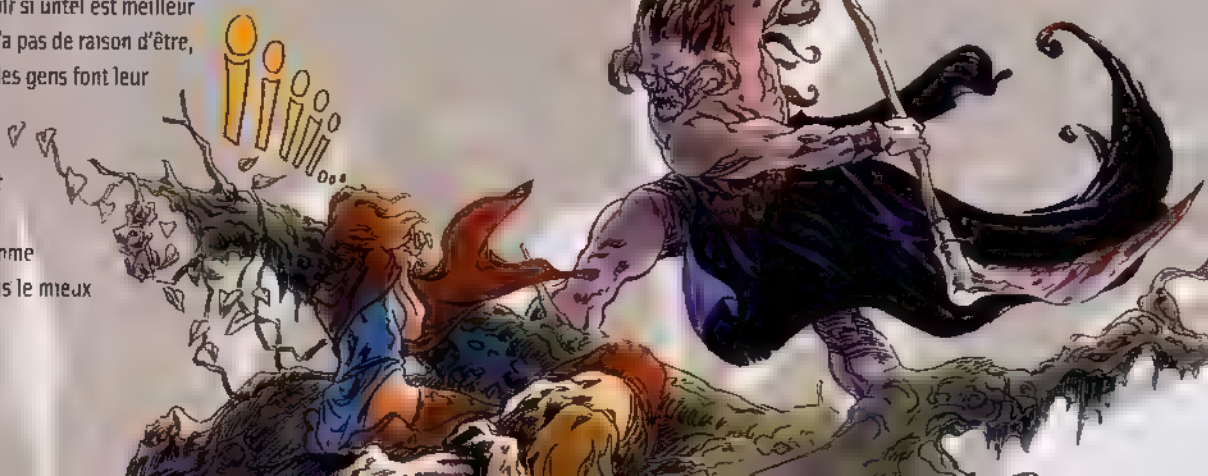
Robin Recht : Avoir cet avis m'intéresse. Mais je ne pense pas que ce soit le cas de tant de dessinateurs que ça. Il n'y a pas de compétition perpétuelle. Tout le monde ne cherche pas à savoir si untel est meilleur qu'un autre. Et cela n'a pas de raison d'être, je pense. La plupart des gens font leur boulot et voilà.

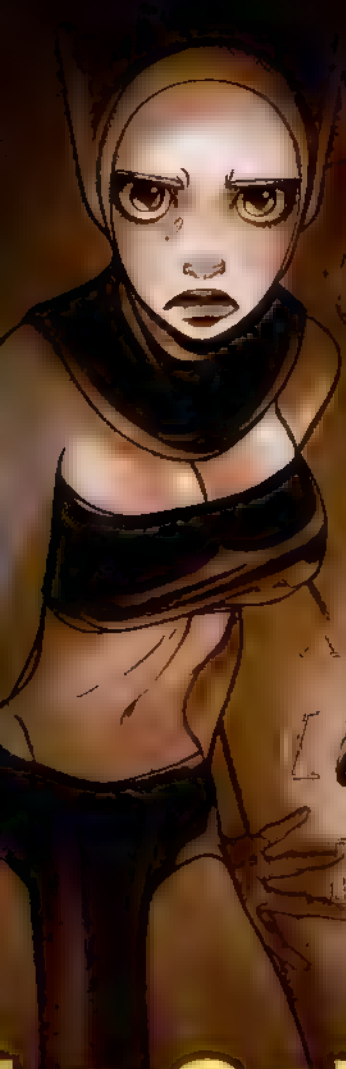
Calliope : Et ce boulot te convient ?

Robin Recht : Comme c'est le truc que je fais le mieux



façons je vais les refaire les premières planches et ce sera forcément la 25ème qui va donner le ton. Mais il se trouve que j'en suis quand même à la première page et que la 25ème est encore loin. Et puis j'essaie de faire mieux que pour l'album précédent.





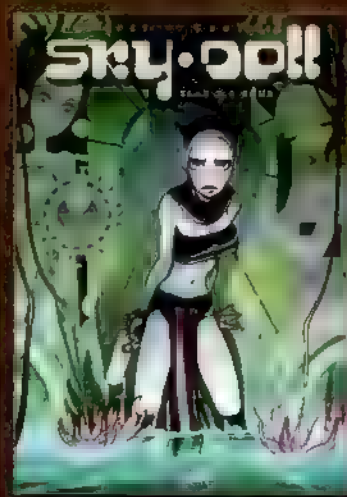
ROBIN HOOD
Tome 1 : Merriadek



LES ARCANES DU "MIDI-MINUIT"
Tome 1 : L'Affaire du Naita P312



YIU
Tome 3 : Assassaints



SKY DOLL
Tome 2 : Aque

Le Soleil est de retour en avril



GAROUS
Tome 4 : Altis



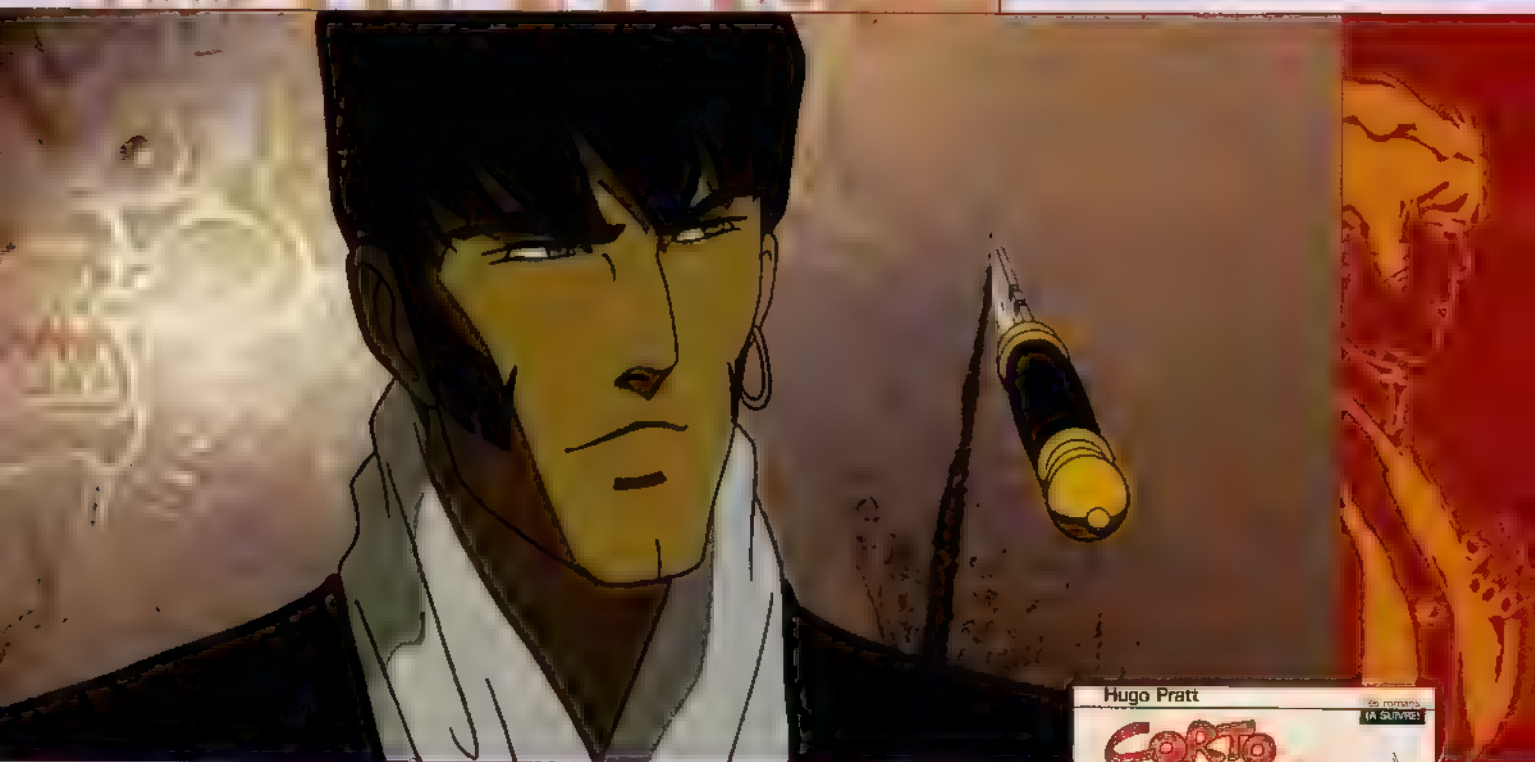
KHATEDRA
Tome 2 : Sans Retour

الشمس

ENTREZ DANS LA SUPRÊME DIMENSION
www.soleil-lesite.com

CINE / ANIM CORTO MALTESE

L'ADAPTATION DES BANDES DESSINÉES DE PRATT AU CINÉMA, QUE CE SOIT EN TOURNAGE RÉEL OU EN ANIMATION A SUSCITÉ DE NOMBREUX PROJETS. CORTO EST DEVENU UNE ICÔNE DE LA CULTURE POPULAIRE AU COURS DES ANNÉES 1980 ET L'INDUSTRIE DE LA PELLICULE SE DEVAIT DE S'EN EMPARER. MAIS DE L'IDÉE À LA RÉALISATION D'UNE TELLE ŒUVRE, IL Y A UNE VÉRITABLE AVENTURE QUE L'ÉNIGMATIQUE MARIN N'AURAIT PAS RENIÉE.



CORTO MALTESE À LA CONQUÊTE DES ÉCRANS

Le projet le plus abouti est né de la rencontre entre Pratt et le producteur Robert Réa. C'est le film d'animation qui a été choisi. Pascal Morelli, amoureux de l'univers de Pratt, a porté cette idée et a tenu à réaliser cette adaptation qui s'est voulue très ambitieuse. Il s'agissait de mener deux projets en parallèle, fédérés par le personnage de Corto Maltese. D'une part, une série de dessins animés destinés à la télévision au format 26 x 26 minutes, qui devait reprendre l'ensemble des aventures du gentilhomme de fortune et d'autre part, des longs métrages d'après un album ou une succession d'aventures de Corto.

Le premier film, « Corto Maltese en Sibérie », annoncé pour l'automne dernier a vu sa sortie reportée au 22 septembre prochain. Cette

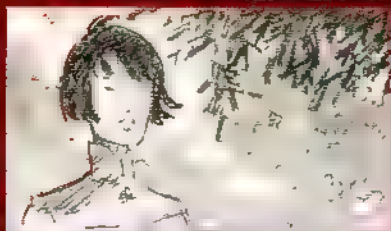
adaptation déjà difficile du fait de l'envergure du projet dans un cinéma d'animation français en toute récente renaissance, semble avoir été victime de la malédiction d'un chaman yakoute. La réalisation initialement prévue en Corée a été marquée par la rupture avec le sous-traitant Pascal Morelli, à l'image de son héros, a dû mener une rocambolesque opération de sauvetage pour ramener en France 450 kilos de documents. Sur ce premier travail, peu de choses ont pu être conservées et le film a nécessité la création improvisée d'un studio d'animation en France



BD ET CINÉMA, DU DUO À L'ORCHESTRE PHILHARMONIQUE

Pour l'amateur de BD généralement habitué au couple dessinateur/scénariste, la conception d'une œuvre d'animation est quelque chose de très mystérieux. Une telle réalisation est en fait plus inspirée du cinéma que de la BD.

L'adaptation des aventures de Corto Maltese est d'abord passée par un travail d'écriture. Il s'agissait de choisir les épisodes et d'écrire le scénario de chaque long ou court métrage. Paradoxalement, la médiation entre l'image fixe de la BD et l'image du cinéma d'animation s'est faite par une passerelle totalement écrite. Ce travail d'adaptation est généralement coordonné par un directeur d'écriture qui rédige, la « bible ». Ce document fixe le cadre de l'adaptation qui s'impose à l'équipe de scénaristes. Deux directeurs d'écritures ont travaillé sur Corto : Thierry Thomas pour les longs métrages et Jean Pécheux pour les épisodes destinés à la télévision. À partir des scénarios élaborés par les scénaristes, le réalisateur prend en charge la narration graphique et la direction des acteurs de celluloid. Le story-board graphique est alors élaboré avant la mise en production et le montage définitif.



Mettre Corto sur pellicule est une véritable aventure à plus d'un titre, défi économique, avec d'extraordinaires péripéties mais surtout artistique. Tant l'adaptation d'un univers graphique et narratif fondateur de la BD paraît difficile. Pour le graphisme, les story-boards et les images fixes sont prometteurs, reste à juger de l'ambiance dégagée par l'animation. Pour le scénario le défi est de taille, il s'agit de rester fidèle à une œuvre originale atypique.



té de l'œuvre de Pratt, mon rôle consistait aussi à poser des gardes fous. En adaptation, de légers changements en légers changements, on a vite fait de perdre la saveur de l'œuvre originale. L'originalité et le talent de Pratt nous ont protégés du côté nivellateur des desiderata et des craintes des diffuseurs. Ils devaient accepter notre vision. Ce n'était pas la peine d'essayer de réinventer un autre marin avec une casquette et une boucle d'oreille pour en faire une sorte de Prince Vaillant. Ça s'est passé comme quand on travaille bien au théâtre, quand on a un texte vraiment fort. À partir du moment où les scénaristes sont imprégnés par l'œuvre originale, il y aura des petits écarts mais on sera d'accord au final. Elle y a eu des discussions au moment du choix des épisodes à adapter, les goûts de chacun intervenaient. Je me souviens que nous hésitions à adapter les épisodes où Corto est très absent. Certains pensaient que c'était dangereux, pas moi, mais au final ces titres ont été abandonnés. Sinon, par contrat, un directeur d'écriture doit veiller à ce que les épisodes et les longs métrages soient harmonisés. Si une partie ne convient pas, c'est également le directeur d'écriture qui réécrit.

Calliope : Le premier document de travail, c'est « la bible ». Que contient-elle ?

UN SCÉNARIO AVEC DE VRAIS MORCEAUX DE PRATT DEDANS

Pour les aventures de Corto, outre les mésaventures de la réalisation, la tâche d'adaptation apparaissait particulièrement difficile. On peut réellement se demander comment une équipe de scénaristes a pu s'approprier une matière si originale et personnelle. Comment rester fidèle à l'œuvre originale d'un auteur de BD en passant à l'animation couleur ?

Pour répondre à ces questions, Calliope a rencontré Thierry Thomas, directeur d'écriture des scénarios de long métrage et du *Corto Maltese en Sibérie* sortant cet automne. Auteur de la « bible », il a su rester modeste. Il nous parle de l'analyse de l'image dans le scénario, de sa vision de l'univers d'Hugo Pratt, de son amour du cinéma et de son interprétation de *Corto Maltese en Sibérie*.

L'AUTEUR DE LA BIBLE RACONTE CORTO MALTESE EN SIBÉRIE

Calliope : Quel est le rôle du directeur d'écriture dans un projet comme l'adaptation de *Corto Maltese* ?

Thierry Thomas : Être directeur d'écriture a été guidé par le fait qu'on faisait l'adaptation d'une bande dessinée d'Hugo Pratt. C'est très différent d'être directeur d'écriture d'un téléfilm avec des personnages qui se créent, avec une audience à aller pêcher. Notre socle c'était l'œuvre d'Hugo, donc la direction d'écriture consistait plus à analyser l'œuvre et à proposer - c'est la production qui décidait - quels titres seraient adaptés. Il fallait essayer de voir dans chacun de ces épisodes les problèmes qui se posaient. Et puis, étant donné la singularité

Thierry Thomas : Il y a des considérations générales, des détails aventures par aventures, des recommandations éditoriales et une lettre de Pascal Morelli [le réalisateur]. Enfin, il y avait une partie que j'ai rajoutée sur ce qu'Hugo avait apporté sur le traitement du temps dans la bande dessinée. En fait, je me suis rendu compte que pour certains scénaristes cela pouvait être très bloquant d'avoir les images pour adapter. Les gens entraînés à adapter des romans ont l'habitude de rêver par delà les mots. Quand on adapte une BD, c'est plus un travail d'analyse graphique que de rêverie où on saute par dessus le texte.

Calliope : Donc la bible « cadre » le travail des scénaristes pour créer une homogénéité dans les épisodes ?

Thierry Thomas : Oui, sauf que pour « Corto », le parti pris était inverse de celui

de toutes les bibles de séries télévisées qui nécessitent vraiment une vision d'ensemble cohérente. Ici, on avait affaire à des épisodes unifiés par le talent d'Hugo tout en étant tous très différents. Dans les épisodes courts parus dans *Pif*, il y a déjà de très grandes différences mais dans les grands épisodes, alors là, c'est gigantesque. Mais il n'empêche qu'au milieu de tout ça, il y a Corto et que c'est par là que le lien se fait. Il y avait un directeur d'écriture pour les grands films et un pour les épisodes courts [Jean Pécheux] et on n'a pas forcément essayé de tout homogénéiser.

Calliope : Vous parlez d'Hugo Pratt, vous avez eu la chance de le rencontrer ?

Thierry Thomas : Je l'ai connu surtout dans les années 70-80. La dernière fois que je l'ai vu c'était au moment de la rétrospective au Grand Palais en 1986. Je n'ai pratiquement pas connu le Hugo des dernières années, de la Suisse.

Calliope : Vous connaissez parfaitement son œuvre, vous l'avez rencontré mais il n'a pas eu de rôle majeur dans cette série. Ce n'est pas lui qui aurait dit qu'il voulait un dessin animé de Corto.

Thierry Thomas : Ah si, si. Moi au départ ce que j'adorais c'était la BD de Pratt et je n'étais pas vraiment chaud pour une adaptation en dessin animé. Mais j'ai appris par Patrizia Zanotti que Hugo l'envisageait. Il l'avait dit à Robert Réa [le producteur]. Alors ça m'a fait changer d'avis. Ça m'a beaucoup surpris. Il désirait que son héros lui survive. C'est sidérant.

Corto était tellement proche d'Hugo que l'on pouvait penser qu'il ne voulait pas que l'on continue après lui. Or non, pas du tout. Dans son esprit, il travaillait comme un feuilletoniste

américain. Et s'il y avait une extrême singularité et une extrême liberté dans ce que Pratt faisait, ce n'était pas ce qui l'aveuglait. Il était d'un côté extraordinairement orgueilleux – et à juste titre – de ce qu'il avait fait en BD mais de l'autre il n'avait pas une vanité d'auteur. Ce n'était pas comme Hergé. Ça m'a beaucoup rassuré. C'était fondamental.

Calliope : En tant que directeur d'écriture mais aussi en tant que scénariste, quel a été votre rapport avec l'approche graphique du dessin animé ?

Thierry Thomas : Le dessin animé, c'est ce qui vient après. Je n'avais jamais travaillé pour le dessin animé et je n'aime pas tellement ça. J'aime la BD, j'aime le cinéma mais pas tellement le dessin animé. Pascal Morelli nous a expliqué un certain nombre de choses. Par exemple, les scènes où les gens discutent longuement passent mal, on s'en doutait. Mais j'ai appris que les parties où les personnages marchent – ce qui fonctionne bien au cinéma – sont très maladroites en dessin animé. J'ai dû y faire attention. Pour le reste il m'a dit qu'il fallait penser les scénarios comme si c'était des scénarios de film. « Que ce soit du dessin animé, vous vous en foutez ». Donc on s'est peu posé la question. Ce qui importait c'était que nous adaptions les dessins de Hugo, ça oui. Mais le fait que ce soit un dessin à l'arrivée n'a pas joué.

Calliope : A partir du scénario, les choix sur la couleur ou sur les voix, vous n'étiez plus partie prenante ?

Thierry Thomas : Non, non. Les voix et les choix graphiques c'est entièrement Pascal Morelli. La chose un peu compliquée – que j'ignorais également – c'est que les scénarios de dessin animé doivent être beaucoup plus décrits que ceux d'un film. On a écrit un scénario beaucoup plus épais qu'habituellement, avec notamment beaucoup de descriptions rythmiques. Pour moi, une des choses fondamentales chez Hugo, c'était un sens du temps et du rythme que je n'ai trouvé nul par ailleurs et qui fait naître l'intériorité. J'avais cette obsession d'essayer de retranscrire ça. Maintenant, Pascal Morelli s'est servi du scénario et il en a fait ce qu'il



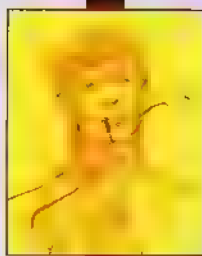
voulait. C'est comme une espèce de planche sur laquelle il a rebondi pour atteindre ce qu'il voulait. C'est très bien comme ça

Calliope : Parlons du Corto Maltese en Sibérie, le long métrage. Quelles ont été pour vous les grandes contraintes, les grandes difficultés ? Vous me parliez tout à l'heure du temps...

Thierry Thomas : (Long silence). Difficile de répondre à ça en détail... Je sais qu'une des grandes difficultés c'est que les enjeux sont soit dissimulés soit décalés, ce ne sont pas des enjeux de film d'aventure classique. « Corto Maltese en Sibérie », c'est une histoire de rendez-vous manqué avec trois femmes : La duchesse, Shangaï Li et « Elle » et avec un homme qui est Von Ungern. Le train d'or est presque un prétexte. S'interroger là-dessus était important, il fallait le transcrire. Je sais qu'Hugo ne prévoyait pas beaucoup ses scénarios une fois l'abondante documentation réunie. Il travaillait vraiment à l'instinct et à l'inspiration. C'est en adaptant que l'on se rend compte à quel point c'est fort. Même les choses un peu moins fournies ou brillantes, il y a des raisons pour qu'elles le soient. Ce ne sont pas des raisons préméditées mais ce sont des raisons profondes. Par exemple, ce qui est surprenant lors d'une première lecture, c'est que le plus brillant des personnages féminins c'est la duchesse mais en même temps l'histoire se termine sur un sentiment d'amour manqué avec Shangaï Li. Quand on regarde l'album, on s'aperçoit que c'est un peu comme si Hugo l'avait vécu lui-même en même temps qu'il le dessinait. Corto ne s'aperçoit pas qu'il vit cette aventure avec Shangaï Li et qu'il en est amoureux. Il comprend après coup. La scène dans le rizière avec la chinoise, c'est vraiment une des plus belles planches, une des plus belles fins de BD. De la même manière avec Von Ungern qui a donné l'impulsion initiale à Hugo pour écrire l'histoire. La rencontre avec Corto tourne court et c'est la scène de prédiction du Chaman qui suit qui est très forte. Hugo, en



dessinant, s'est laissé porté par le sens profond de ce qu'il faisait. L'autre directeur d'écriture Jean Pécheux, lui, avait une attitude plus strictement littéraire. Il est moins sensible à cette chose qui m'a tout de suite ébloui dès *La balade de la mère salée*, qui est que raconter ou dessiner, c'était la même chose.



Calliope : Et cette matière inhabituelle : ces femmes absentes, ces non-dits, ces ruptures de rythme ...

Thierry Thomas : Oui mais *Corto Maltese en Sibérie* est un des ceux qui bougent le plus. Il y avait une matière trop grande. On peut être sûr que le travail de resserrage – trois versions de notre scénario plus celle de Pascal Morelli, la plus importante – amène à quelque chose qui est très dynamique. Les non-dits restent en filigrane. Mais c'est bien comme ça dans cette aventure.

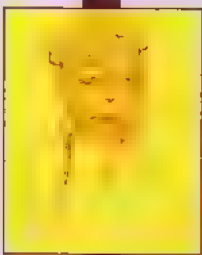


Calliope : De même, comment adapter ce cadre politique extrêmement complexe ?

Thierry Thomas : Ça on a décidé de s'en foutre. Tout ce qui est un peu explicatif, on l'a enlevé. Pratt était fou d'Histoire, comme il était fou d'uniformes. Il y a des traces de ses recherches qui restent encore dans ses bandes dessinées. On voit encore ces échafaudages qui sont son travail de documentation. On s'est dit que pour ce cadre historique, on en garderait ce qui est le plus spectaculaire. En même temps, ce qu'il y a de plus beau chez Pratt, c'est la sensation d'être plongé dans une vaste catastrophe. Comme un train qui va dérailler. Tout le monde est pris de vitesse. Donc on s'est dit « traduisons cette sensation » et c'est l'essentiel.

Calliope : On dit parfois que l'écriture BD est très proche d'une écriture cinématographique, vous qui êtes passé de l'une à l'autre, qu'en pensez-vous ?

Thierry Thomas : (Long silence). Ça m'est difficile de répondre à ça parce que moi j'ai découvert le cinéma à peu près en même temps que la bande dessinée. Il y a des cinéastes qui m'ont subjugué et des bandes dessinées qui m'ont ébloui. A l'époque, la vidéo n'existait pas et le cinéma était encore quelque chose d'insaisissable. Il était impossible d'analyser les films. La lecture de certaines bandes dessinées m'a permis de voir une chose qui me fascine : « comment ça marche ? ». J'étais subjugué au cinéma et j'essayais au travers des bandes dessinées de comprendre comment ça se racontait. Je sens une concordance forte entre les deux univers.



Calliope : pour vous la proximité BD-Cinéma est plus forte que BD-Littérature ?

Thierry Thomas : Je ne dirais pas ça. Il y a une certaine manière de faire des films qui peut se nourrir de la bande dessinée et une autre pas du tout, évidemment. A l'inverse, Hugo s'est énormément servi du cinéma. Il a imposé à la BD des choses qu'on n'y avait jamais vu mais qui venaient du cinéma. Notamment du point de vue du temps. Faire durer pour réintroduire un temps cinématographique dans ses bandes dessinées, il ne coupait pas ses dia-



logues aux endroits habituels. Les phrases ne terminent pas du tout là où le ballon fermerait chez les autres. On est entraîné dans un temps réel de conversation. Dans l'autre sens, traduire la BD en film, ça m'est un peu naturel du fait de mon vécu. Il y a cette chose troublante dans l'ellipse. Tout est autour de ce petit espace blanc entre

deux cases qui fait qu'on invente le mouvement, qui fait qu'on imagine. Au cinéma, il est là, mais dans la coupe. Par exemple dans *Satyricon* de Fellini, il y a une scène sur un bateau où un personnage est décapité. On voit simplement le sabre qui se lève. On entend un bruit mat et l'instant d'après on voit une tête qui tombe à l'eau. Evidemment, il n'y a pas l'image blanche entre deux cases mais cette idée de la césure non filmée est là. Et puis il y a d'autres cinéastes qui n'ont rien à voir avec ça.

Calliope : Que pensez-vous de la multiplication de l'adaptation des BD au cinéma ? Que ce soit en réel ou en dessin animé (*From Hell*, *Bécassine*, *Agrippine*, *Jack Palmer*...)

Thierry Thomas : Je n'ai pas une idée générale sur tout ça. En réel – parce qu'en dessin animé, je n'ai pas vu grand chose – je trouve que ça peut produire quand les gens sont inspirés. *Astérix de Chabat*, j'ai trouvé ça très très bien et *Batman*, c'est extraordinaire.

Calliope : Je partage votre avis pour *Batman*.

Thierry Thomas : Non non *Astérix* aussi. En tout cas, je comprends que les gens aillent voir ce film parce qu'il y a une espèce de plaisir carnavalesque à voir des personnages de chair et d'os se transformer en personnages de BD, un plaisir aussi valable que le plaisir plus littéraire. Ça peut être d'une jubilation incroyable.

Calliope : Pour adapter la complexité du personnage de Corto, avez-vous gardé l'épisode étonnant où le héros romantique étrangle Spassetov alors que celui-ci, désarmé, est à sa merci ?

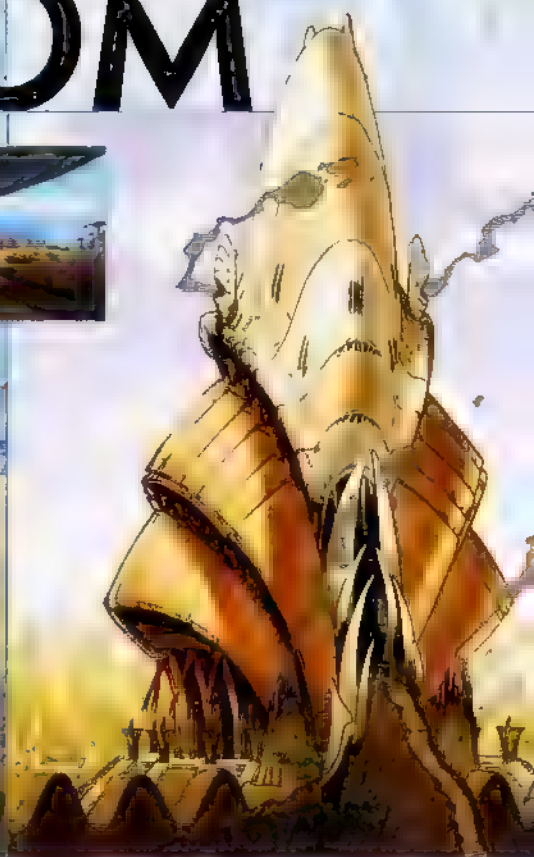
Thierry Thomas : Oui. Je crois même que Pascal a voulu respecter le découpage d'Hugo. Je crois que ce genre de chose ça vient du fait qu'Hugo était quelqu'un de totalement imprévisible. Sans dire qu'il était fou, je crois n'avoir jamais rencontré de personne aussi peu cartésienne. On le retrouve dans Corto. Toute une part de lui est romantique et toute une part est tout le contraire de romantique. Il ne se livre jamais à la passion, les grandes déclarations le font ricaner. Il a un sens de l'honneur et des valeurs tels, qu'il peut, à partir d'un détail, se mettre à haïr quelqu'un. Il peut tuer quelqu'un très aisément. Hugo était d'une insolence très grande. On sentait bien qu'il pouvait être violent aisément, qu'il aimait se battre. Il fascinait les gens de ce milieu aussi parce qu'il ne ressemblait en rien aux dessinateurs de bandes dessinées.

Calliope : imagineriez-vous d'écrire des scénarios de BD ?

Thierry Thomas : Ce serait une chose tout à fait possible.

A LA DÉCOUVERTE D'UN NOUVEAU MONDE **RYZOM**

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EST UN SECTEUR PARTICULIÈREMENT ACCUEILLANT POUR LES MÉTIERS DU DESSIN ET LES PRODUCTEURS D'IMAGES DE TOUT BORD. ON PENSE SOUVENT - À TORT - QUE LE PAPIER ET LES CRAYONS HB ONT DISPARU DEPUIS LONGTEMPS DES STUDIOS SPÉCIALISÉS DANS LA PRODUCTION D'UNIVERS LUDIQUE TOTALEMENT VIRTUEL. GRAVE ERREUR !



Dans le jeu vidéo comme ailleurs, les dessinateurs ont plus que jamais leur mot à dire et aucun jeu ne saurait voir le jour sans l'intervention d'un membre de cette corporation. Ainsi, le jeu vidéo se nourrit lui aussi du talent de faiseurs d'images, présents à tous les stades de la création d'un jeu. A travers cette rubrique, nous allons vous faire découvrir le rôle aussi discret que fondamental des dessinateurs dans une industrie où l'image est au centre de la création.

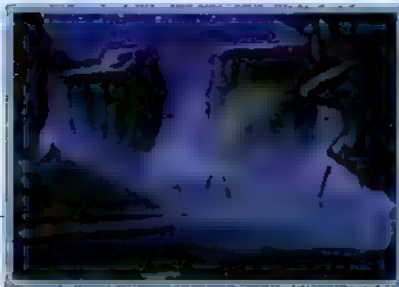
Dans la multitude des secteurs fortement créatifs, l'industrie des jeux vidéo est en train d'atteindre une certaine phase de maturité.

Depuis plusieurs années, les productions « garage » ont cédé le pas à de véritables équipes de production. N'en déplaise aux incurables nostalgiques, la joyeuse époque des jeux réalisés par deux frères autodidactes dans le garage de leurs parents est bel et bien révolue... Dorénavant, la création d'un jeu vidéo fait appel à des spécialistes de plus en plus pointus dans différents corps de métiers : informaticiens, bien sûr, mais aussi producteurs exécutifs, graphistes 3D, animateurs, scénaristes, game designers, musiciens, acteurs... et dessinateurs. Il est d'ailleurs intéressant de constater de plus en plus de similitudes avec les équipes de tournage de cinéma, quelques spécialités mises à part. Ainsi, tant par ses formats que par ses budgets, le jeu vidéo est devenu une véritable industrie de l'imaginaire. Pour preuve, nous sommes allés rencontrer l'équipe de développement de la société NevraX, impliquée dans la création d'un jeu à l'envergure toute particulière : Ryzom.



LA NAISSANCE D'UN UNIVERS

Depuis maintenant presque deux ans, 40 personnes travaillent d'arrache pied à la construction d'un monde. Ryzom est le nom de cet univers démesuré. La société Nevrax, fondée par David Cohen et Olivier Lejade, s'est lancée dans un projet comme il en existe peu dans le monde au jour



LE PEUPLE DE LA JUNGLE : LES KALABS



ou avatar – dans cet univers qui s'offre à lui. Bien évidemment, de nombreuses aventures l'attendent sur place. Le joueur doit également comprendre les règles qui régissent l'endroit et apprendre les us et coutumes locales de peuples étranges. Il découvrira aussi la magie et les dangers d'un monde conçu pour le plaisir du jeu et

Philippe Nourha, le développement scénaristique de Ryzom à été confié aux auteurs de la société Multisim, spécialisée dans la création d'univers de fiction à destination du jeu vidéo et du dessin animé. Dans un premier temps, un groupe d'écriture s'est attaché à décerner Ryzom dans ses grandes lignes en rédigeant une bible, sorte d'ency-

PLUTOT ORIENTÉ SPACE-FANTASY, RYZOM EST UN MONDE VÉGÉTAL OU QUATRES PEUPLES ÉTRANGES TENTENT DE COHABITER.



d'aujourd'hui : la création d'un jeu de rôle massivement multi joueurs dans un univers persistant. L'expérience proposée au joueur est simple : il s'agit d'aller vivre une vie parallèle dans un monde virtuel totalement en 3D, en marge du notre. Pour se rendre sur Ryzom, un simple PC, une connexion Internet et beaucoup de temps libre sont nécessaires. Une fois connecté, au joueur de faire vivre votre personnage –

des yeux... Bref, de très, très longues heures de jeu en perspective

Au-delà du simple aspect ludique, les univers massivement multi joueurs sont de véritables expériences sociales. Ai-je oublié de préciser que Ryzom peut accueillir plusieurs milliers de joueurs simultanément ? Vous l'aurez compris : loin des habituelles adaptations de licences cinématographiques (*Star Wars* au hasard...) où des agglomérats Médiévaux Fantasy ineptes, les petits gars de Nevrax jouent au jeu de la Création avec un grand C.

clopédie du monde. Parallèlement, le challenge technique et la faisabilité ont été étudiées de près par des programmeurs chevronnés. Le but du jeu consistant à marier deux approches différentes du projet : la première conceptuelle et la seconde plus factuelle. En effet, l'imagination débordée

LES GARDIENS DU FEU : LES FYROS

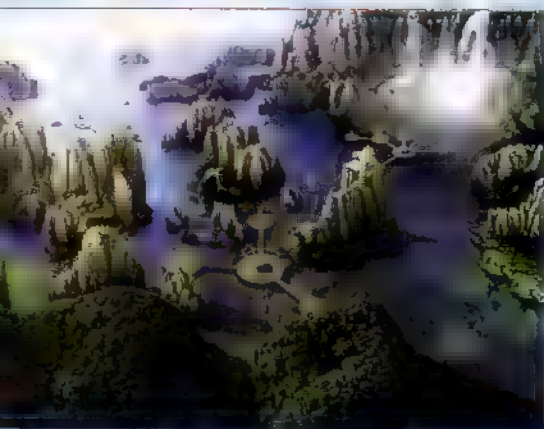
Les FYROS sont les gardiens du feu.

ET LE SEPTIÈME JOUR

Si dieu peut créer un univers à l'improvise, entre deux parties de pétanque galactique, le développement et la structuration d'un tel projet à échelle humaine ne s'improvisent pas.

Ryzom a démarré par une période de pré-production de six mois destinée à mettre en place les différents axes fondamentaux du chantier. Né de l'inspiration de Frédéric Weil et de





des scénaristes et des game-designers s'accorde souvent mal avec les limitations crastiques imposées par la technique. Petit à petit, dans chacun de ces domaines, les spécificités de Ryzom sont apparues au fil des séances de travail, donnant naissance à un univers original et exotique.

UN MONDE À LA CHLOROPHYLLE

Ryzom est un monde entièrement végétal, totalement recouvert par des arbres titanesques de plusieurs dizaines de kilomètres de haut. Le sol et ses ressources minérales ne sont pas accessibles aux autochtones. Ces derniers vivent en harmonie avec la nature, sur une gigantesque planète où le sol est de bois, les vallons et les collines sont dessinés par d'immenses racines qui serpentent sur l'écorce du monde. Héritiers d'une civilisation déchue, les habitants de Ryzom appellent aujourd'hui magie ce qui hier était une

nanotechnologie des plus évoluée. Quatre grandes civilisations intelligentes – rassemblées sous l'appellation Homines – peuplent cette planète.



DE LA RECHERCHE...

Pour initier le travail de recherche graphique, une fois les grands axes du monde définis, Nevraix a fait appel à quatre dessinateurs chevronnés afin de poser des images sur l'univers. Jérôme Garcia, Pierre Alain Chartier, Humbert Chabuel et Kamel Tazit ne sont pas des débutants. Ils ont en effet participé à la création de l'univers visuel du Cinquième Élément et d'un grand nombre de dessins animés. Nanti de cette équipe de choc, le premier travail a consisté à faire circuler les idées entre les rédacteurs et les dessinateurs. Se nourrissant de la bible d'univers rédigée par l'équipe de Multisim, l'équipe graphique se lance alors dans la production d'une



multitude de visuels, paysages, portraits, mises en situations. Sans contrainte de forme, de support, et de technique, ils explorent au gré de leur inspiration le monde de Ryzom, s'autorisant toutes les expériences, recherches et inventions qu'ils jugent utiles. Plusieurs des créations

DÉTOUR TECHNIQUE

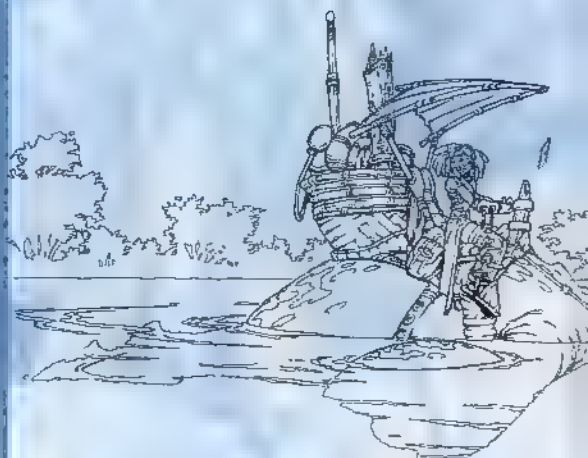
Si les dessinateurs n'ont pour contrainte limite que leurs imaginations, il en va autrement du développement technique d'un moteur 3D de jeu vidéo. Les facteurs limitants sont tellement nombreux qu'il serait difficile d'en dresser une liste exhaustive. La principale contrainte réside sans doute dans le faible niveau de détails qu'il est possible d'afficher dans un univers 3D. De plus, la technologie mise en œuvre, qui consiste à modéliser l'univers et son contenu à l'aide d'un nombre limité de polygones, favorise largement les architectures polygonales. À ce titre, les éléments naturels sont sans doute les plus délicats à représenter de manière crédible. Le seul moyen de contrebalancer le faible nombre de polygones utilisables pour un élément consiste à travailler particulièrement finement la texture qui sera plaquée dessus.



originales proposées par les illustrateurs furent d'ailleurs réintégrées par la suite dans cette même bible. Au final, plusieurs centaines de dessins préparatoires ont permis de cadrer les choix graphiques qui ont été développés pour le jeu.

... À LA PRODUCTION

L'arrivée de Thomas Boulard, transfuge de la société Cryo, au poste de directeur artistique coïncide avec la fin des recherches débridées, et plus largement de la période de pré-production. Chaque peuple plus ou moins esquissé est alors affiné et développé dans une direction





LES ÉDONISTES INSOUCIANTS : LES TRYKERS

Audacieux, curieux, enthousiastes et futiles : voici ce qui définit le caractère du peuple Tryker. C'est une civilisation utopiste qui rêve d'un monde où tous les Homines vivraient comme des frères.

Débrouillards, ils « empruntent » aux autres peuples le meilleur de leur technologie dans le simple but de vivre plus confortablement. Hédonistes, ils se sont installés dans le creux d'une souche envahie par les eaux, composant un véritable atoll paradisiaque. Leur maisons-radeaux facilement déplaçables en font des semi-nomades. Ils sont friands de coucher de soleil, de poissons grillés et de longues siestes dans leurs hamacs tressés de lianes.

Au départ inspiré par les lémuriens et de leurs yeux étranges, ils ont conservé de ces animaux la petite stature et des traits fins. Leur façon de s'habiller est le reflet de leur mentalité : bariolée, gaie et sans respect d'étiquette aucune. Leur environnement est un pur fantasme d'Iles paradisiaques.

graphique déterminée. Parallèlement, une première liste d'objets, de décors, d'animaux est définie par une équipe de game designers, en charge de la dimension purement ludique du jeu. Véritable travail préparatoire pour la « transformation » en éléments 3D inclus dans le jeu, les dessinateurs débute la réalisation des designs définitifs. Une première phase consiste à définir l'aspect général de chaque décor, bâtiment, objet ou personnage qui sera présent dans le jeu. Le dessinateur dispose encore d'une certaine latitude dans la mise en scène de ce qu'il représente. Ce dessin sert de modèle pour une représentation simplifiée et édulcorée de tout micro-détail impossible à reproduire en 3D. Les bâtiments sont alors représentés en coupe et reçoivent des cotes tandis que les personnages sont dessinés au trait en noir et blanc, bras tendu horizontalement. Pour effectué ce travail de longue haleine, les dessinateurs de Ryzom reçoivent l'aide d'un illustrateur supplémentaire : Georges Bouchlahem, très aguerri à cet exercice. Cette phase est essentielle. Non



production, le travail des illustrateurs se poursuivra jusqu'à ce que l'intégralité des éléments graphiques du jeu aient été dessinés, simplifiés et modélisés en 3D.

Bien entendu, beaucoup d'éléments annexes tout aussi fondamentaux pour le développement du jeu sont développés en marge du travail du studio graphique. Au final, le rendu visuel du jeu dépendra certes des différents éléments en 3D qui composent le monde, mais



seulement elle fige définitivement la ligne graphique du jeu, mais ces représentations simplifiées, aussi appelée « Turn around », sont transmises aux modelers 3D qui ont la charge de les reproduire grâce à leurs outils informatiques. Parallèlement, les dessinateurs établissent des planches de textures, de couleurs et de motifs propres à chaque objet du jeu. Ces textures sont réalisées par des graphistes 3D spécialisés dans ce domaine. De la compétence des modelers et des textureurs dépendront en grande partie la qualité visuelle des éléments présents dans le jeu. A ce stade de la



aussi de la qualité des animations, des effets spéciaux, de la gestion des ombres et des lumières... Bref, d'une multitude de paramètres dont le point de départ visuel est né du talent d'un ou plusieurs dessinateurs. Au jour d'aujourd'hui, Ryzom entre dans sa phase finale de réalisation et l'équipe s'attache à boucler un travail de titan initié il y a plus de deux ans. Il ne reste plus qu'à trouver un éditeur qui se chargera de la commercialisation et de l'exploitation d'un jeu monumental et superbement beau !



AA



JUILLARD

SORTIE LE 10 JUILLET

Calliope 02

Les expériences
l'ain



MIGNOLA

DOSSIER
LES ENFANTS



Al Simmons a passé un pacte avec le diable pour revenir sur terre après sa mort. Il devient un HellSpawn. Trahi, il s'aperçoit que le Ciel comme l'Enfer se moquent de l'humanité et cherchent uniquement à enrôler le plus d'âmes possible en vue de l'affrontement final. Le HellSpawn se rebelle et devient alors un élément incontrôlable qui veut purger la Terre des influences divines et sataniques. Le combat a déjà commencé...



HellSpawn *tome 1*

Brian Michael BENDIS
Ashley WOOD

Collection Semic Books

104 pages • 9,90 €

Disponible le 11 mars 2002

En vente en librairies, FNAC, Virgin...

Distribution : DILISCO - Diffusion : CED

COLLECTION

semic
B.O.O.K.S

**Déjà parus dans la même collection,
du même auteur...**

Sam & Twitch 1, 2, 3
Powers 1

ILS REVIENNENT...

éditions
CARABAS

vampires²

wendling	neaud	hubert	duprat	morvan		
buchet	moynot	chabouté	bengal	carré	rossi	lacroix
schipper		macé	tarquin	delmas		
druillet	recht	labiano	vervisch			

...LE 28 MAI.